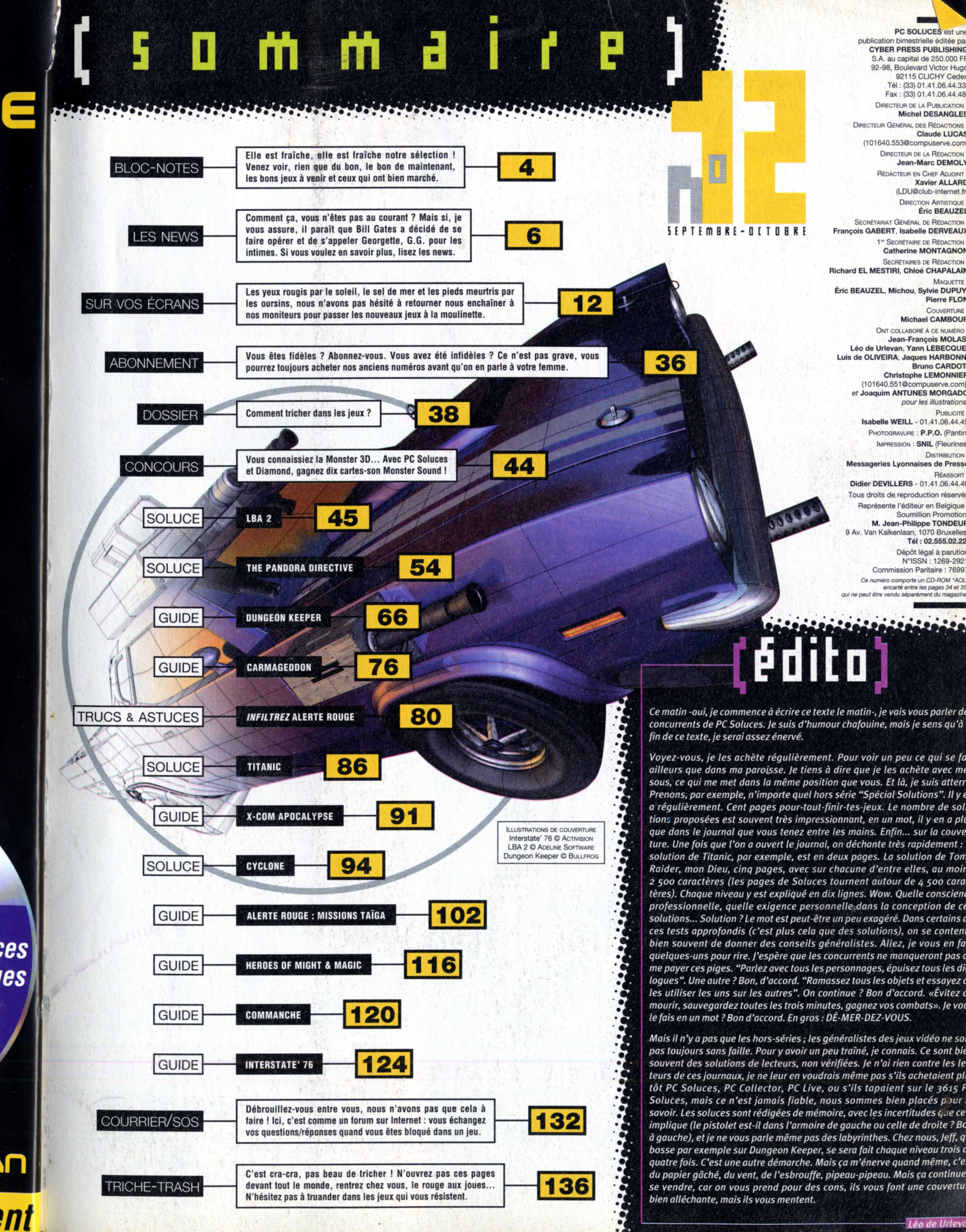


TOUT POUR BIEN CHOISIR & TERMINER VOS JEUX
PC SOLUCES
n° 12 septembre-octobre 1997 39 F
12 solutions et guides complets
INTERSTATE 76
COMANCHE 3
TITANIC
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2
CARMAGEDDON
X-COM APOCALYPSE
PANDORA DIRECTIVE
CYCLONE . . .
Dungeon Keeper
Le guide pas à pas des 20 donjons et des 4 niveaux secrets
Alerte rouge
Missions Taïga
Les guides et les plans pour finir toutes les missions, et niveaux secrets
Dossier
Apprenez à truquer vous-même vos jeux
LBA 2 (1ère partie)
Tous les conseils de jeu et les cartes
TOUT POUR MODIFIER ALERTE ROUGE DE A À Z (ARMES, UNITÉS, BÂTIMENTS...)
39 FF • Belgique : 290 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 270 FL • Canada : 9,95 $ Can.
L 9506 - 12 - 39,00 F - RD



# [ sommaire ]

n°12 SEPTEMBRE-OCTOBRE



ILLUSTRATIONS DE COUVERTURE
Interstate' 76 © ACTIVISION
LBA 2 © ADELINE SOFTWARE
Dungeon Keeper © BULLFROG


**PC SOLUCES** est une publication bimestrielle éditée par
**CYBER PRESS PUBLISHING**
S.A. au capital de 250.000 FF
92-98, Boulevard Victor Hugo
92115 CLICHY Cedex
Tél : (33) 01.41.06.44.33
Fax : (33) 01.41.06.44.48

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION
**Michel DESANGLES**

DIRECTEUR GÉNÉRAL DES RÉDACTIONS
**Claude LUCAS**
(101640.553@compuserve.com)

DIRECTEUR DE LA RÉDACTION
**Jean-Marc DEMOLY**

RÉDACTEUR EN CHEF ADJOINT
**Xavier ALLARD**
(LDU@club-internet.fr)

DIRECTION ARTISTIQUE
**Éric BEAUZEL**

SECRÉTARIAT GÉNÉRAL DE RÉDACTION
**François GABERT, Isabelle DERVEAUX**

1ER SECRÉTAIRE DE RÉDACTION
**Catherine MONTAGNON**

SECRÉTAIRES DE RÉDACTION
**Richard EL MESTIRI, Chloé CHAPALAIN**

MAQUETTE
**Éric BEAUZEL, Michou, Sylvie DUPUY**
**Pierre FLON**

COUVERTURE
**Michael CAMBOUR**

ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO
**Jean-François MOLAS**
**Léo de Urlevan, Yann LEBECQUE**
**Luis de OLIVEIRA, Jaques HARBONN**
**Bruno CARDOT**
**Christophe LEMONNIER**
(101640.551@compuserve.com)
*et* **Joaquim ANTUNES MORGADO**
*pour les illustrations*

PUBLICITÉ
**Isabelle WEILL** - 01.41.06.44.45

PHOTOGRAVURE : **P.P.O.** (Pantin)

IMPRESSION : **SNIL** (Fleurines)

DISTRIBUTION
**Messageries Lyonnaises de Presse**

RÉASSORT
**Didier DEVILLERS** - 01.41.06.44.40





Représente l'éditeur en Belgique
Soumillion Promotion
**M. Jean-Philippe TONDEUR**
9 Av. Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles
**Tél : 02.555.02.22**

Dépôt légal à parution
N°ISSN : 1269-292
Commission Paritaire : 7699

*Ce numéro comporte un CD-ROM "AOL" encarté entre les pages 34 et 35 qui ne peut être vendu séparément du magazine*


# [ édito ]

*Ce matin -oui, je commence à écrire ce texte le matin-, je vais vous parler des concurrents de PC Soluces. Je suis d'humour chafouine, mais je sens qu'à la fin de ce texte, je serai assez énervé.*

*Voyez-vous, je les achète régulièrement. Pour voir un peu ce qui se fait ailleurs que dans ma paroisse. Je tiens à dire que je les achète avec mes sous, ce qui me met dans la même position que vous. Et là, je suis atterré. Prenons, par exemple, n'importe quel hors série "Spécial Solutions". Il y en a régulièrement. Cent pages pour-tout-finir-tes-jeux. Le nombre de solutions proposées est souvent très impressionnant, en un mot, il y en a plus que dans le journal que vous tenez entre les mains. Enfin… sur la couverture. Une fois que l'on a ouvert le journal, on déchante très rapidement : la solution de Titanic, par exemple, est en deux pages. La solution de Tomb Raider, mon Dieu, cinq pages, avec sur chacune d'entre elles, au moins 2 500 caractères (les pages de Soluces tournent autour de 4 500 caractères). Chaque niveau y est expliqué en dix lignes. Wow. Quelle conscience professionnelle, quelle exigence personnelle dans la conception de ces solutions… Solution ? Le mot est peut-être un peu exagéré. Dans certains de ces tests approfondis (c'est plus cela que des solutions), on se contente bien souvent de donner des conseils généralistes. Allez, je vous en fais quelques-uns pour rire. J'espère que les concurrents ne manqueront pas de me payer ces piges. "Parlez avec tous les personnages, épuisez tous les dialogues". Une autre ? Bon, d'accord. "Ramassez tous les objets et essayez de les utiliser les uns sur les autres". On continue ? Bon d'accord. «Évitez de mourir, sauvegardez toutes les trois minutes, gagnez vos combats». Je vous le fais en un mot ? Bon d'accord. En gros : DÉ-MER-DEZ-VOUS.*

*Mais il n'y a pas que les hors-séries ; les généralistes des jeux vidéo ne sont pas toujours sans faille. Pour y avoir un peu traîné, je connais. Ce sont bien souvent des solutions de lecteurs, non vérifiées. Je n'ai rien contre les lecteurs de ces journaux, je ne leur en voudrais même pas s'ils achetaient plutôt PC Soluces, PC Collector, PC Live, ou s'ils tapaient sur le 3615 PC Soluces, mais ce n'est jamais fiable, nous sommes bien placés pour le savoir. Les soluces sont rédigées de mémoire, avec les incertitudes que cela implique (le pistolet est-il dans l'armoire de gauche ou celle de droite ? Bon, à gauche), et je ne vous parle même pas des labyrinthes. Chez nous, Jeff, qui bosse par exemple sur Dungeon Keeper, se sera fait chaque niveau trois ou quatre fois. C'est une autre démarche. Mais ça m'énerve quand même, c'est du papier gâché, du vent, de l'esbrouffe, pipeau-pipeau. Mais ça continue à se vendre, car on vous prend pour des cons, ils vous font une couverture bien alléchante, mais ils vous mentent.*

*Léo de Urlevan*

Le saviez-vous ? La 3DFX devient très abordable. Raison de plus pour se pencher sur les gros hits qui l'ont lancée. Par exemple Pod. UBI Soft vous emmène de Beltane à Lake en moins de temps qu'il n'en faut à Jeff pour pondre une soluce. C'est dire si ça va vite. Alors, récupérez des circuits et des voitures supplémentaires pour ce jeu génial (sur Internet ou dans PC Collector 10), éclatez-vous toute la journée, mais n'oubliez pas de renvoyer vos bulletins pour gagner 10 T-Shirts Pod pour y penser toute la journée. Vous n'avez pas Pod et vous ne pouvez donc pas vous éclater ? Qu'à cela ne tienne, il y en vingt à gagner. Qui a dit que la rentrée n'avait rien d'excitant ?

## LES JEUX QUE VOUS ATTENDEZ À MORT

*Ce n'est rien de dire que je fatigue, par moments, en dépouillant vos bulletins. Il se trouve toujours des garçons «gentils» pour demander les soluces qui se trouvent dans le numéro d'où est extrait le coupon : François de Fourgueux, 16 ans, qui demande la soluce de The Last Express, Jonathan, Simon et Julien qui attendent le guide de Need For Speed 2, placé page 93 de leur magazine, et terminons avec Florian et Vladimir, avec X-Wing Vs Tie-Fighter, ainsi que Jean-Christophe avec Theme Hospital. Très fort, vraiment. Espérons qu'on les laissera sortir de leur centre. Un jour...*

1. Lands of Lore 2
2. Dark Forces 2 : Jedi Knight
3. Riven
4. LBA 2
5. Conquest Earth
6. Tomb Raider 2
7. Dungeon Keeper
8. Tomb Raider Expert Level
9. Titanic
10. The Curse of Monkey Island

## LE CLASSEMENT TOP CRÉDIBILITÉ

*Bon, pas de grandes nouveautés à noter, l'été étant une période pour le moins très calme. Reste que cela n'implique pas que quatre jeux sont moyens, bien au contraire. Attendons simplement la rentrée et son tombereau de nouveautés avec impatience.*

- Interstate 76 (Activision)
- Moto Racer (Delphine Software)
- Dungeon Keeper (Bullfrog)
- LBA 2 (Adeline Software)

## LES SORTIES À PRIX RÉDUITS

- Quake (GT Interactive)
- Creatures (GT Interactive)
- Hexen (GT Interactive)
- Final Doom (GT Interactive)
- Death Rally (GT Interactive)
- Monthy Python Sacré Graal (7th Level)
- Fable (Telstar)
- Davis Cup Tennis (Telstar)
- After Life (Lucas Art)
- Rebel Assault 2 (Lucas Art)
- The Dig (Lucas Art)
- Comanche 2.0 (Novalogic)
- Flight Unlimited (Looking Glass)

## LES SORTIES PRÉVUES D'ICI LA FIN OCTOBRE

- Outpost 2 (Sierra)
- Red Baron 2 (Sierra)
- Shadow Warrior (Apogee)
- Flying Nightmares 2 (Eidos)
- Flight Unlimited 2 (Looking Glass)
- F1 (Lankhor)
- Fighting Force (Core Design)
- Deathtrap Dungeon (Eidos)
- Myth (Bungie Software)
- Starfleet Academy (interplay)
- Sega Rally MMX (Sega PC)
- Virtua Fighter 2 (Sega PC)
- Sonic 3D (Sega PC)
- Deadlock (Electronic Arts)
- NHL 98 (Electronic Arts)
- Duke Xtrem (GT Interactive)
- Total Annihilation (GT Interactive)
- Hexen 2 (Activision)
- Dark Reign (Activision)
- Warlords III (Broderbund)
- Riven (Broderbund)
- Take no Prisoner (Broderbund)
- Jedi Knight (Lucas Art)
- X-Wing vs Tie-Fighter VF (Lucas Art)
- Armored Fist 2 (Novalogic)

## LES MEILLEURES VENTES DU MOIS DERNIER

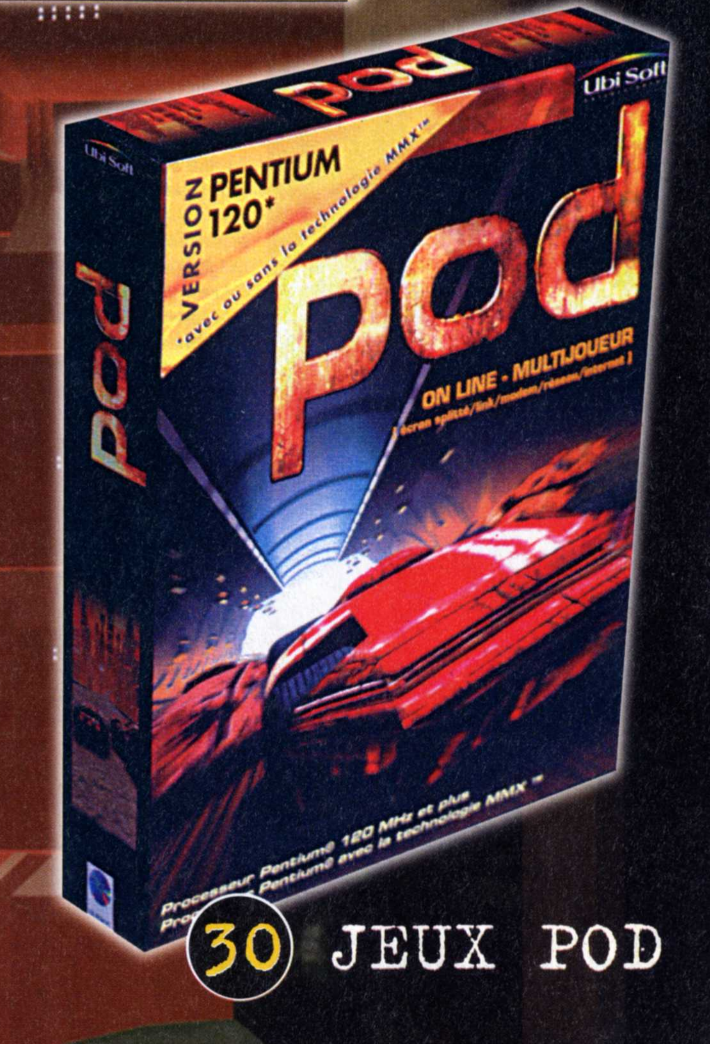
1. Atlantis
2. Need For Speed 2
3. Roland Garros 97
4. Alerte Rouge
5. Moto Racer
6. Alerte Rouge : Mission Taiga
7. Road Rash
8. FIFA 97
9. Flight Simulator 6
10. Tomb Raider

# Les graines de champion se dopent à Pod

## Gagnez en participant au tirage au sort :

**10 T-SHIRTS POD**




**30 JEUX POD**

## LES JEUX QUE VOUS PRÉFÉREZ

*Bon, on sent vraiment qu'il n'y a pas eu de grandes nouveautés ces deux derniers mois car il n'y a pas d'entrée ni de gros bouleversements. C'est clair, vous êtes toujours accros aux combats d'Alerte Rouge et aux courbes de Lara Croft. Duke est toujours fidèle au poste, indémodable comme Warcraft 2 ou Quake. Et que dire de F1 Grand Prix 2 ?*

1. Alerte Rouge
2. Tomb Raider
3. Duke Nukem 3D
4. Warcraft 2
5. Diablo
6. Theme Hospital
7. Pod
8. Quake
9. Moto Racer
10. F1GP2

### RÈGLEMENT

1) UBI Soft et PC Soluces organisent un tirage au sort qui sera clos le 31 octobre 1997 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de l'équipe d'UBI Soft et de PC Soluces.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 30 novembre 1997.

## COUPON DU CONCOURS

à découper ou à recopier et à retourner à :
PC SOLUCES - Bloc-Notes, 92-98 Bd Victor Hugo, 92115 Clichy CEDEX

Nom : .................................... Prénom : ............................
Adresse : ............................................................................
Code postal : ................ Ville : ...................................................
Âge : ..................... Micro : .......................................................

(répondez aux questions suivantes en lettres majuscules, les coupons illisibles seront comptés comme nuls.)

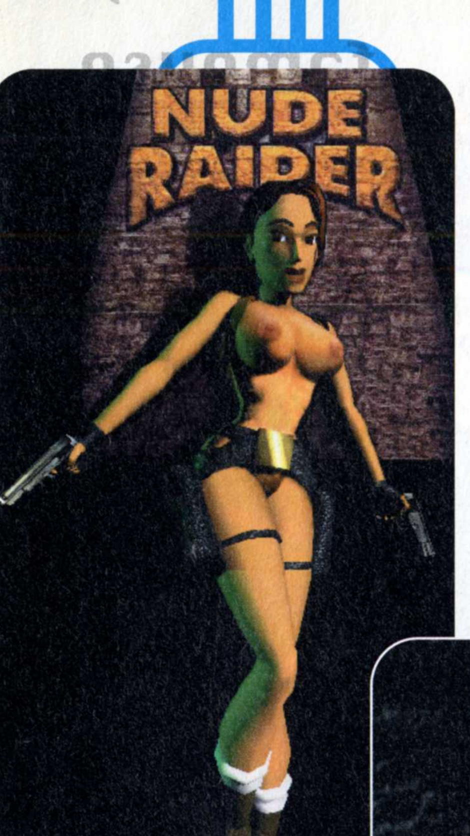
Mes 5 jeux préférés, pour le hit-parade des lecteurs, sont :
1) ...............................................
2) ...............................................
3) ...............................................
4) ...............................................
5) ...............................................

Le jeu que je préfère et auquel j'ai joué pendant des heures :
...............................................

Le jeu dont j'attends la sortie avec impatience, je n'en dors plus la nuit :
...............................................

Les derniers jeux que j'ai achetés sont :
1) ...............................................
2) ...............................................
3) ...............................................

J'aimerais que vous publiiez des aides pour les jeux suivants :
1) ...............................................
2) ...............................................
3) ...............................................




## EIDOS RETIRE LA PERMISSION DE MINUIT À LARA

Lara Croft est certes l'héroïne jeu vidéo la plus célèbre, mais c'est aussi et surtout la référence en matière de fantasme chez le jeune adulte prépubère. Ainsi, on ne compte plus le nombre d'images où la jeune femme, virtuelle, rappelons-le quitte à faire mal à certains d'entre vous, se montre dans des poses plus que langoureuses, voire dignes des hots d'or de Cannes... Il ne faut pas non plus oublier les patches permettant de jouer avec une Lara qui passe de la version «core» à la version «hardcore». Tant et si bien que certains s'en émeuvent. Dont Eidos, heureux éditeur de Tomb Raider, qui demande expressément de cesser toute divulgation de leur star dans des situations dégradantes. Il faut dire que Lara jouant la femme fontaine en suçotant un fétiche maya un rien évocateur a de quoi provoquer un procès. Qui est d'ailleurs en cours. Alors fini de rigoler avec Lara sur le net, plus de photos érotiques ou pornos, et surtout plus de démos pirates de Tomb Raider 2 d'ici peu. Alors grouillez-vous si votre boîte de Tomb Raider tombe en lambeaux sous l'action digestive de votre salive.



**Kalisto, éditeur bordelais, a acquis les droits du Cinquième Élément, le film qui est au cinéma ce que Stephen King est à la littérature. Le jeu résultant devrait permettre de vivre l'aventure soit du côté Korben Dallas, soit du côté Leeloo. Pour l'instant, il n'y a pas de distributeur prévu. Mais comme les choses marchent bien entre Electronic Arts et Kalisto, le premier ayant accepté de distribuer le futur Dark Earth, créé par le second...**




## INFOGRAMES ÉTOFFE SON TEAM

Infogrames, qui veut être le plus gros éditeur européen (c'est la première fois qu'un club français dispute la demi-finale du plus gros éditeur européen. S'il la gagne, il pourra participer à la compétition annuelle du "plus gros éditeur du monde"), a racheté Philips Média il y a deux mois, après avoir fusionné avec Ocean il y a quelques mois. Deux transferts qui compteront dans le match. L'entraîneur d'Infogrames, Bruno Bonnell, a même essayé de racheter l'avant-centre Maxis pour 500 millions de francs, mais c'est l'équipe US Electronic Arts qui l'a finalement eu pour 600 millions. Le match aura lieu, comme chaque année, aux alentours de Noël. Les pronostics de l'entraîneur: 1 milliard de francs de chiffre d'affaires sur la saison 97/98. Bonne chance, les petits gars.

**Sanctuary Woods a perdu 18 millions de francs pendant l'année fiscale 96-97. Il y a deux ans, il perdait 100 millions de francs. Courage, les gars, dans 250 ans vous êtes riches!**

Dr Ruth, la fameuse sexologue américaine, a visité récemment les locaux de Microsoft à Washington, afin de "renifler l'ambiance". À l'issue de son tour du propriétaire, elle a exprimé des craintes que les employés de Microsoft n'aient des problèmes sexuels: on ne peut pas avoir une vie saine en travaillant 80 heures par semaine. Hélas, elle n'a pas eu l'occasion de rencontrer Billou, qui craignait certainement de révéler qu'il travaille 24 heures sur 24.

En 95/96, Acclaim a perdu 1,1 milliard de francs. Sur les trois premiers trimestres de l'année fiscale 96/97, ils ont perdu seulement 500 millions de francs. L'amélioration est sensible, quand même. Et ce grâce au succès de Turok, qui s'est vendu à un million d'exemplaires. On n'ose pas imaginer ce qu'ils devraient à leur banquier si Turok n'avait pas marché.

# on vous dit tout

news de michel desangles et toute l'équipe.

## "L'ERE DE LA COMPÉTITION ENTRE APPLE ET MICROSOFT EST TERMINÉE"

Steve Jobs, août 1997

Fin juin dernier, désespéré que le conseil d'administration d'Apple ne vire pas Gil Amelio, le PDG, Steve Jobs, ne croyant plus vraiment à l'avenir de la Pomme, vend le million et demi de parts qu'il détient de cette entreprise, pour 100 millions de francs, en secret. Mais début juillet, le conseil réagit enfin, et Gil Amelio quitte son siège, suivi de la directrice de la technologie, Helen Hancock. Ils mettent fin à un exercice qui a duré un an et demi, pendant lequel l'action Apple a perdu la moitié de sa valeur.
Le conseil suit alors les directives de Jobs, qui les engage à négocier avec Microsoft. Début août, la nouvelle tombe: Microsoft achète pour 750 millions de francs de parts d'Apple au prix du marché. Bill Gates l'annonce conjointement avec Steve Jobs, lors d'une conférence aux actionnaires où Gates se fait huer. Mais il calme le jeu: "Il faut oublier l'idée que Microsoft doit perdre pour qu'Apple gagne. Pour qu'elle gagne, il faut qu'elle fasse un très bon boulot, c'est tout. Si nous échouons, ce sera de notre faute". Oui, Bill Gates dit "notre" en parlant d'Apple. Ça change, hein? Pourtant, les parts acquises le mois dernier ne lui donnent aucun droit de vote au conseil, et il doit les garder trois ans au moins.
En revanche, Apple et Microsoft s'échangeront tous leurs brevets respectifs et ce, jusqu'en 2002. Pour Microsoft, donc les logiciels s'alourdissent de plus en plus, les technologies signées sont une bouffée d'air frais: Quicktime, beaucoup plus performant qu'ActiveX, Open Transport, l'image de marque de l'OS Mac, et puis les brevets de NeXT, aussi, par la même occasion. Sans compter que le Macintosh représente un marché annuel de 5 milliards de francs pour Microsoft.
À cette annonce, l'action d'Apple a presque doublé. Le conseil a admis trois membres supplémentaires: le PDG d'intuit (ex-PDG de Claris, filiale d'Apple), le directeur financier d'IBM et Chrysler, et Larry Ellison, PDG d'Oracle, mais toujours pas de PDG. Ils en cherchent toujours un, si le cœur vous en dit. C'est bien payé: 500 millions de francs par an, plus des actions, une prime de départ grosse comme l'Afrique de l'Ouest et les pleins pouvoirs.
Pourtant, aucun projet d'aucune sorte concernant les produits n'a été dévoilé. On ne sait pas ce qu'il adviendra des projets futurs d'OS, du Macintosh proprement dit, secret absolu. Selon plusieurs sondages, les possesseurs de PC pensent que c'est plutôt une bonne chose pour Apple, et les possesseurs de Macintosh pensent que c'est plutôt une mauvaise chose. Ça ressemble à la réunion des deux Allemagne...
Et puis, il y a un petit détail qui éclaire tout. Apple incluera désormais Internet Explorer dans son système d'exploitation. Plutôt qu'un certain Netscape, si vous voyez ce que je veux dire... Billou veut la peau de Netscape et ce dernier coup risque de lui être fatal.

TEAM
c'est la
du plus
à la
a racheté
Ocean il y
match.
é de
, mais
r 600
alentours
cs de
etits gars.

## SIR YES SIR

Electronic Arts a décidé de cibler un public particulier : les militaires et ceux qui vivent près ou dans les bases militaires américaines. Ils organisent une tournée sur quatre mois, en proposant aux visiteurs de jouer à de nombreux jeux de simulation, dont un ATF Gold entièrement équipé de cockpit, palonnier, tableau de bord, etc. Quatre militaires sur cinq ont entre 18 et 35 ans, et la tournée en touchera quatre millions. Autant dire que c'est une tactique ultra ciblée. D'ailleurs, maintenant qu'ils ont acheté Maxis, et qu'ils ont donc Sim Ant à leur catalogue, ils vont peut-être faire un road-show chez les fourmis?

## MONOLITH EN PLEIN BOOM !

MONOLITH, CONNU POUR BLOOD ET SON EXCELLENT MODE CTF (CAPTURE THE FLAG), TRAVAILLE ENTRE AUTRES SUR LE DÉVELOPPEMENT DE RIOT, UN QUAKE-LIKE, BASÉ SUR LEUR NOUVEAU MOTEUR 3D LICENCIÉ A MICROSOFT, LE DIRECT ENGINE. AUX PREMIERES IMAGES, RIOT S'ANNONCE COMME UN CHALLENGER DE POIDS FACE À L'AVALANCHE DE BOUCHERIE 3D PRÊTE À DÉBARQUER : HALF LIFE, SIN, UNREAL, HEXEN2. IL N'EST CEPENDANT PRÉVU QUE POUR DÉBUT 98. DANS LES CARTONS, BLOOD 2 ET CLAW. BLOOD DEVRAIT MÊME FAIRE L'OBJET D'UN FILM. MAIS, JASON HALL, LE PDG DE MONOLITH VEUT PROUVER QUE LES MEMBRES DE SON ÉQUIPE SONT PARMI LES MEILLEURS JOUEURS DE DOOM-LIKE. RÉSULTAT, APRÈS AVOIR BATTU LE TEAM DE 3D REALMS À DUKE, UN DÉFI VIENT D'ÊTRE LANCÉ AU VAINQUEUR DU QUAKE TOURNEY, TRESH. 100 DOLLARS DANS LA BALANCE QUE CRAIG LE DESIGNER DE RIOT LE BAT ! UN CHALLENGE ÉPICÉ PAR LES WEBMASTERS DE AVAULT QUI ONT, EUX, SURENCHÉRI 2000$ QU'IL N'Y ARRIVERAIT PAS. SI APRÈS ÇA, CELA NE DONNE PAS D'EXCELLENT QUAKE-LIKES, C'EST QU'IL N'Y A PLUS DE VALEURS !




## MDK

Shiny Entertainment vient de signer un accord avec Mainframe Entertainment pour faire de MDK un dessin animé. Les mauvaises langues diront que, au moins, si ce n'est pas un jeu, ça sera un cartoon. Nous, on n'a rien dit.

Une session Internet moyenne dure 11 minutes.

**Des boîtes commencent à proposer aux États-Unis et au Japon des kits permettant de "délocaliser" les lecteurs DVD, c'est-à-dire leur permettre de lire des DVD Vidéo vendus dans n'importe quel pays. Les fabricants de DVD ne lèvent pas le petit doigt, car ils n'ont accepté cette localisation que pour calmer les frayeurs d'Hollywood, qui tient à segmenter son marché. Le kit ne coûte que 300 francs...**

Ubisoft, qui aimerait bien disputer les finales européennes aussi, vient de signer l'arrière-droit Criterion Studios, le développeur anglais de Sub Culture, qui est une filiale du groupe Canon (oui, la photo). Durée du contrat: trois ans.

## INTERNET, INDÉCENCE ET INTÉGRISME

Fin juin, la cour suprême des États-Unis a déclaré inconstitutionnel le Communication Decency Act, qui interdisait la diffusion sur Internet de tout ce qui pouvait être indécent ou obscène. Les termes étant beaucoup trop vagues, la loi allant à l'encontre du premier amendement sur la liberté d'expression, et surtout l'appréciation de ce qui est obscène et de ce qui ne l'est pas étant laissée au gouvernement, les 12 juges de la cour suprême ont déclaré la loi nulle et non avenue, après plus d'un an de mise en application. Début juillet, beaucoup de sites Internet affichaient des bannières "on a gagné", et les serveurs "roses" se félicitaient ouvertement de rentrer dans la légalité. Clinton a pourtant promis de reproposer un projet de loi régulant le droit d'expression, car il existe là-bas un lobby très puissant qui croit dur comme fer que la pornographie mène inévitablement à la pédophilie, comme les drogues douces mèneraient aux drogues dures. Le débat est envenimé par la querelle sur Howard Stern, l'animateur radio qui choque l'Amérique, un peu dans l'esprit de ce que pouvaient être Lafesse, Supernana et David Grossexe sur Carbone 14, en 80-81. Selon les observateurs, Clinton devrait modifier les termes de l'acte en "...interdit de diffuser ce qui est obscène ou indécent en sachant pertinemment qu'un mineur peut le lire". Moi, je trouve que si les gens ne veulent pas prendre le risque de s'exposer à un contenu indécent, de même que dans la vie ils préfèrent aller à Disneyland plutôt qu'à un sex-shop, ils devraient s'abonner à Infonie ou AOL et ne pas aller sur Internet. Voilà.

MATSUSHITA, QUI AVAIT RACHETÉ LA TECHNOLOGIE M2 DE 3DO (UN PROCESSEUR GRAPHIQUE ORIENTÉ JEUX), VIENT D'ANNONCER QUE FINALEMENT, ELLE NE SERAIT PAS UTILISÉE DANS UNE CONSOLE DE JEU. ILS SE RÉSERVENT PLUSIEURS OPTIONS: L'EXPLOITER DANS UNE TÉLÉ/INTERNET, UN JEU D'ARCADE, OU PEUT-ÊTRE DES CARTES PC. OU PEUT-ÊTRE L'OUBLIER AU FOND D'UN TIROIR.

## VAUT MIEUX PAS ÊTRE CRIMINEL SEXUEL AUX USA

**Les résidents californiens peuvent aller consulter dans leurs commissariats des CD où sont répertoriés toutes les personnes ayant fait l'objet d'une condamnation pour crime sexuel dans leur voisinage. On y trouve nom, photo, code postal, signes particuliers et nature du crime. Depuis le crime récent d'un petit garçon, une loi spécifie que les états américains doivent communiquer aux particuliers toutes les informations concernant les criminels sexuels. Les officiers de police, grâce à un code, ont droit à plus d'infos : adresse, numéro minéralogique de la voiture, photos, numéro de sécu... Le logiciel permet même de simuler une séance d'identification (avec les suspects en rang d'oignon) avec de vraies photos. Voyons, combien de commissariats par état? Disons 2000? Multiplié par 50 états, ça fait un tirage de 100.000 exemplaires. "Le fichier des criminels sexuels américains", disque d'or!**

# TRICHE TRASH TONG

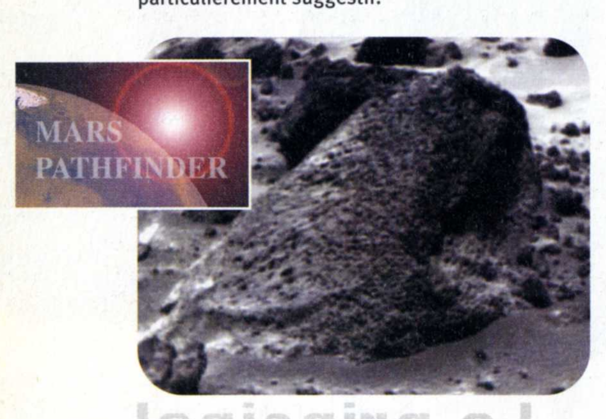
Excellente idée d'un éditeur japonais: publier, sur Game Boy, des bouquins qui sont l'équivalent de nos annales du Bac. Ça s'appelle des Gokaku Boy et ça permet de réviser tout en ayant l'impression de jouer. Bien sûr, l'information est concise, mais y accéder est facile. Et comme les Game Boy ne sont pas interdites dans les salles d'examen, hein, faites le calcul... Remarque, jouer à Tetris pendant les épreuves du Bac, ça peut faire louche aussi. J'espère qu'ils ont prévu une touche "Panic", pour afficher effectivement un faux Tetris pour si l'examinateur se montrait trop curieux.

Après les Échecs, Othello: le champion du monde humain a perdu six parties contre Logistello, l'ordinateur. Si mes souvenirs sont bons, Othello a ceci de différent avec les échecs que l'ordinateur a, depuis plusieurs années, la capacité de calculer absolument tous les coups de la partie dès le début, car le nombre de combinaisons est infiniment inférieur à celui des échecs. D'ailleurs, plus aucun joueur humain n'a gagné à Othello contre un ordinateur depuis 1980.

# on vous dit tout

## MARS EN DIRECT

Le site Internet de la Nasa, qui diffusait en direct les images de la sonde Pathfinder sur Mars, a reçu 230 millions de connections à son site en cinq jours. Depuis l'atterrissage, elle est passée d'une capacité de 20 millions à 260 millions de connections par jour réparties sur 50 sites miroir. À ce propos, lorsque je me suis connecté, j'ai tapé machinalement "www.nasa.com", et je suis tombé sur un site de cul. En fait, le code de la nasa est "www.jpl.nasa.gov". Malheureusement, je ne dois pas être le seul à être tombé dans le piège, car quand j'ai réessayé quelques jours plus tard pour faire une capture d'écran, le code ne répondait plus... À la place, voici une superbe photo d'un magnifique caillou martien particulièrement suggestif.




Sanyo vient de mettre au point un écran LCD permettant de voir en relief sans lunettes. Une caméra détecte l'emplacement des yeux par rapport à l'écran et envoie l'image correspondant à chaque œil en orientant différemment les cristaux liquides. Certes, pour la télé familiale, ça n'est pas possible (on ne peut pas regarder à plusieurs), mais pour un PC, ou une console, ou pour de l'imagerie médicale, ou un téléphone, ce serait génial! L'écran mesure 36 centimètres de diagonale et sera présenté au public en octobre au Japon.

## LES 107 MALADIES MORTELLES

Internet commence à avoir des répercussions inattendues sur la médecine. Certains praticiens se plaignent que leurs patients arrivent en consultation avec plusieurs centaines de pages imprimées, récoltées sur Internet, en disant: voilà, Docteur, j'ai cette maladie-là. Parfois, c'est vrai, et parfois, c'est le syndrôme des 107 maladies mortelles: il suffit de lire l'énoncé des symptômes d'une maladie pour être persuadé de l'avoir. La plupart du temps, les patients ne savent pas distinguer entre le vrai du faux, entre les démarches et tests scientifiques, et les élucubrations fumeuses des charlatans. Des médecins italiens ont d'ailleurs "testé" la capacité d'Internet à renseigner les patients sur leurs maladies, en prenant une maladie au hasard et en cherchant les documents s'y rapportant. Ils ont trouvé beaucoup d'informations erronées ou trop anciennes, ainsi que des conseils douteux, comme l'utilisation de certains médicaments chez l'enfant qui est autorisée dans certains pays et pas dans d'autres. Pour relativiser, ça reflète à peu près ce qu'on trouve chez les médecins en chair et en os.

Le commerce électronique génèrera environ mille milliards de francs en l'an 2001, dont 130 milliards en Europe, c'est-à-dire que le commerce européen représentera 13 % du commerce mondial sur Internet. Comment on dit "peanuts", en esquimau?

FANS DU BIG BACON, DÉPÊCHEZ-VOUS: LE 31 DÉCEMBRE 1997 AU SOIR, MONSIEUR BURGER KING FERME SA BOUTIQUE, PLIE SES VALISES ET SE CASSE DE CE PAYS MINABLE OÙ PERSONNE N'EST CAPABLE DE RECONNAÎTRE SA VALEUR. LES DEUX DIZAINES DE RESTAURANTS INSTALLÉS EN FRANCE NE SONT PAS RENTABLES, ET L'ENSEIGNE DISPARAÎTRA À JAMAIS. ENFIN, JUSQU'À CE QUE QUELQU'UN LA RACHÈTE OU LA FRANCHISE.

**L'Inde vient d'abolir le monopole de l'état sur la fourniture d'accès à Internet. Désormais, quiconque pourra devenir fournisseur d'accès, pourvu qu'il achète sa bande passante à l'organisme d'état... C'est un petit pas, mais ça permettra probablement à l'Inde de compter un million et demi d'abonnés dans trois ans, contre 80.000 actuellement.**

Il se vendra 84 millions de PC dans le monde en 97, un cinquième de plus qu'en 96. En 2001, on pense en vendre 150 millions. La durée de vie moyenne d'un ordinateur étant d'environ trois ans, ça fait près de 250 millions de machines en service. Soit un ordinateur pour 24 habitants. Soit 4% de l'humanité travaillant sous Windows. Si 100 % avaient Windows, Bill Gates aurait une fortune de 4 500 milliards de francs. Ça fait rêver.

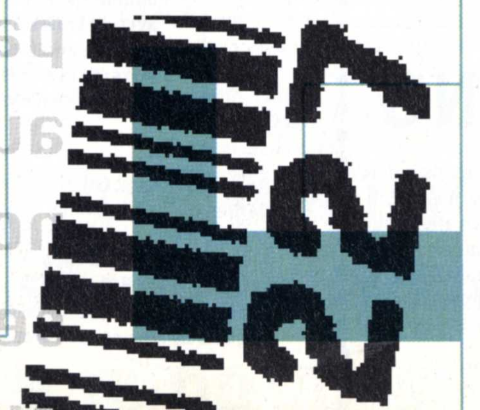
Au Caire, un type a retrouvé la vie après 12 heures à la morgue, réveillé par le froid intense. Malheureusement, l'un des infirmiers qui venait chercher le corps est mort de saisissement. Moralité: après une bonne nouvelle, une mauvaise nouvelle.

SPECTRUM HOLOBYTE PERD 27 MILLIONS DE FRANCS PENDANT LE DEUXIÈME TRIMESTRE, SUR UN CHIFFRE D'AFFAIRES DE 65 MILLIONS DE FRANCS. VOUS ÊTES COMME MOI, VOUS PENSEZ QU'ILS DEVRAIENT AUGMENTER LEUR CHIFFRE D'AFFAIRES? MAIS C'EST CE QUE JE M'ÉVERTUE À LEUR DIRE, MAIS ILS NE VEULENT PAS M'ÉCOUTER, QUE VOULEZ-VOUS.

Le principal problème de Microsoft, c'est son succès : son site encaisse 90 millions de connections par jour, et le chiffre augmente de 15 % par mois. Certes, ils augmentent le nombre de serveurs, mais ils augmentent parallèlement la charge des machines, avec des technologies comme la personnalisation (qui va chercher dans des bases de données énormes des informations sur vous) ou Push (ciblage du contenu publicitaire d'après vos goûts). Résultat : comme pour leur hot-line, faut pas être pressé...

L'Union Européenne a organisé en juillet à Bonn, en Allemagne, une conférence pour étudier les propositions de Bill Clinton sur l'aspect économique d'Internet. 40 ministres d'Europe, des États-Unis et du Japon ont accepté l'idée qu'il ne fallait pas taxer le commerce électronique pour lui permettre de se développer. Ça a fait tilter le secrétaire d'état à l'Industrie, Christian Pierret, qui a déclaré: "Internet sera certainement l'un des éléments clé de la croissance économique et de la création d'emplois". De la croissance économique, sûrement. De la création d'emplois, faut pas rêver, mon petit Christian.

Millenium, l'éditeur britannique qui restera dans les annales aquariophiles comme le seul éditeur ayant fait d'un guppy un héros avec James Pond, il y a douze ans déjà, vient d'être racheté par Sony. Dois-je préciser qu'il s'agit de les faire développer pour Playstation?

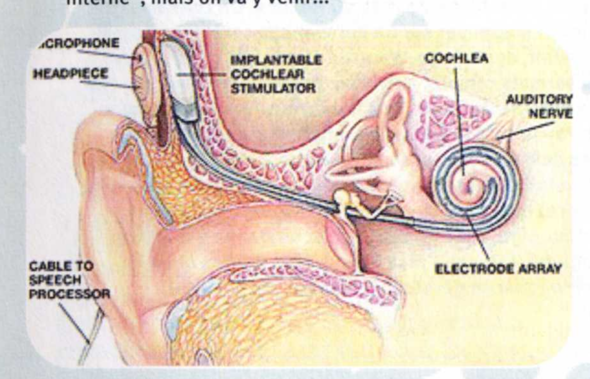



## ET DE DEUX POUR RED ALERT !

The Aftermath (mission MAD en français), tel est son nom, sera le second add-on pour Red Alert. Prévu pour la rentrée, il intégrera 18 nouvelles missions et quelque 100 missions solos. On nous promet des cartes plus grandes ainsi que 8 nouvelles musiques mais le plus intéressant reste l'apparition d'unités inédites, 7 au total. Parmi celles-ci : le Chronosphere Tank, les Shock Troopers, un camion de démolition (Truck Demolition), un sous-marin lance-missiles et un autre blindé, le Mad Tank. Apparemment, d'autres unités reservées au mode solo devraient également être de la partie. Quoiqu'il en soit, le contenu annoncé devrait permettre à Aftermath de se réveler intéressant. Premières photos dès que possible. Le communiqué de presse de Westwood ne dit pourtant pas si un pin's Red Alert sera inclus. Ah, monde pourri...

## IMPLANT NEURONAL

Dans notre grande série "la réalité dépasse la science-fiction", le premier implant "neuronal" est le Cochlear Implant de la firme Clarion. Un tout petit micro est placé à côté de l'oreille, il capte les sons et les envoie à un DSP (processeur de signaux digitaux) qui se porte à la ceinture et transforme ces sons en signaux électriques simulant la perception de l'oreille, qui sont à leur tour envoyés dans un réseau d'électrodes implantées sur le nerf auditif, qui transmet l'information au cerveau, en court-circuitant le mécanisme physique de l'audition. Certes, pour l'instant, la taille du boîtier de conversion des signaux est trop importante pour que l'implant soit à 100 % "interne", mais on va y venir...




C'est au tour d'une équipe japonaise de racheter un joueur français, ou plutôt une joueuse, puisqu'il s'agit d'Adeline Software, la fille de Delphine Software. C'est Sega qui la signe pour une durée indéterminée, tout en lui laissant les droits qu'elle détient sur ses logiciels précédents, comme LBA. Elle devra jouer dans une équipe en cours de constitution: la prochaine console de Sega, qui devrait disputer les finales à Noël 98 (les finales de D1, Sega ayant perdu les éliminatoires précédentes, contre Nintendo et Sony).

## WINDOWS 98

Windows 98 (ça y est, le nom est définitif, vous pouvez commencer à imprimer les tee-shirts et les casquettes) ne sera pas aussi révolutionnaire que l'a été Windows 97 par rapport à Windows 3.11. Oh non, ne pensez pas que nous fassions preuve de notre habituel ressentiment à l'égard de Billou, ce sont les mots mêmes de Microsoft. À part la gestion de l'USB, la seule différence notable avec son prédécesseur, ce sera l'intégration totale d'Internet Explorer 4. Et peut-être une simplification générale du truc, car ils viennent de s'apercevoir – je cite – qu'ils ont tendance à transformer le software en gonflware. Il était temps. Deux vagues de bêtas ont déjà été envoyées aux développeurs. Y aura-til une version Windows 2001? Non, car le développement de cette version de Windows cessera au profit d'une version grand public de Windows NT.

## HUGH! A VOTÉ!

**La nation Seminole, peuple indien de l'Oklahoma, lors de ses dernières élections, a voulu se moderniser et compter les votes par ordinateur. Celui-ci a donné un résultat, mais les officiels ont constaté que les abstentionnistes avaient été comptés deux fois. La boîte chargée de l'affaire a corrigé le programme, l'a relancé et celui-ci a donné un second résultat, désignant un autre candidat. Méfiants (car ils sont Sioux), les officiels ont décidé de tout compter à la main (au diable leurs maudites machines) et ont trouvé un troisième résultat, désignant un troisième candidat. Ils se sont arrêtés là et ont validé le résultat manuel. Quant au responsable informatique, ils l'ont scalpé.**

Le marché de la 3D et des animations de synthèse vaudra 1 milliard de dollars d'ici l'an 2000, selon une étude américaine. Les jeunes qui nous lisent et qui ont un bon coup de crayon, c'est le moment de vous mettre au boulot... On sait déjà qu'il se vendra 42 millions de processeurs et co-processeurs 3D en 97, trois fois plus qu'en 96.

# SPAM ENCORE

Sur Internet, le "spam" désigne les messages publicitaires sauvages, soit placés sur des sites, soit envoyés par e-mail. On vous a déjà dit que le nom venait d'un sketch des Monty Python tournant en dérision ce fameux Spam, une sorte de pâté de porc en boîte américain. Or, il s'agit d'une marque déposée par Hormel Foods, qui continue à fabriquer le produit.
L'un des spécialistes du spam, Cyber Promotions, qui envoie régulièrement des mailings électroniques à plusieurs centaines de milliers de personnes, utilise le terme abondamment sur son site, et va même jusqu'à reproduire la boîte de Spam, avec sa véritable étiquette. Ça a énervé monsieur Hormel, qui a demandé à Cyber Promotions d'arrêter d'utiliser sa marque et son logo. Et le patron de Cyber Promotions, qui incidemment s'appelle Sanford Wallace, ce qui lui a valu le surnom de Spamford Wallace, a accepté de virer les photos de la boîte de spam mais a prévenu qu'il continuerait à utiliser le mot "spam" sans majuscule, car il est suffisamment répandu pour être admis comme vocabulaire courant. Et monsieur Hormel a failli s'étouffer de rage, mais que voulez-vous qu'il fasse?
Pendant ce temps, des activistes anonymes luttant contre la prolifération du spam sur Internet ont piraté le fichier de mots de passe de Cyber Promotions (c'est la boîte qui fait parler d'elle, en ce moment, vous avez remarqué?) et l'ont diffusé sur des newsgroups début août. Ils ont également donné le nom et le mot de passe de l'administrateur, ainsi que les mots de passe de tous ses sites. Et 1 Mo, le fichier, hein. Remarquez, activistes anonymes, j'en sais rien, si ça se trouve, c'est un petit malin au fin fond de l'Alaska.

**L'université du Michigan développe actuellement une canne blanche informatisée pour aveugles. Certes, elle pèse quatre kilos, ce qui pourrait la réserver aux aveugles de catégorie mi-lourd ou plus, mais elle est équipée de petites roues motorisées, ce qui l'autorise en fait jusqu'aux super-légers. Équipée d'une caméra, elle repère les obstacles et indique, grâce à un joystick fonctionnant à l'envers (c'est-à-dire que c'est l'ordinateur qui le fait bouger pour que la personne sente le mouvement avec son pouce), les détours qu'il faut faire. C'est moins cher qu'un chien, sauf que ça bouffe des piles, je vous raconte même pas.**



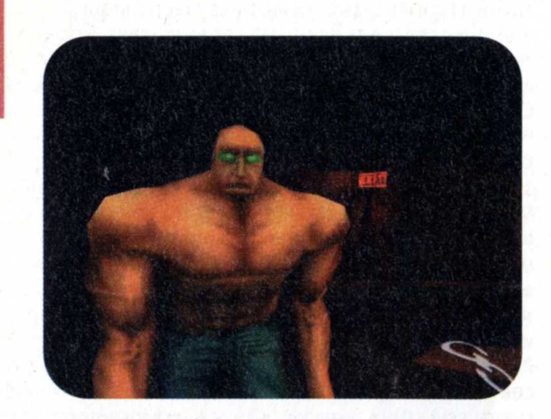
## EA SAVE THE QUEEN

Les chefs-d'œuvre sont immortels, c'est pourquoi Electronic Arts est plutôt assez fière de nous annoncer la prochaine venue de Queen The Eye, un "jeu interactif" qui vous plongera dans l'univers unique et fabuleux du groupe anglais, célèbre pour ses concerts monumentaux, où le public pouvait voir un type vêtu d'une cape d'hermine balancer des postillons sur les cinq premiers rangs. Queen a vendu un nombre impressionnant de son album précédent, élu disque de platine dans plus de 20 pays ("dans le monde", précise le communiqué, indiquant par là que, malheureusement, les races extra terrestres n'ont pas accès à ce monument de la pop des années 80), le tout justifiant donc la création d'un jeu vidéo. Tout ce que l'on sait pour le moment, c'est que ce jeu proposera des graphismes pour le moins réussis, ce qui est une prouesse puisqu'ils reprennent l'univers pictural des clips du groupe. Bref, si l'on oublie le plus produit, il ne reste pas grand-chose à raconter.

Dans une petite ville de l'état de Washington, un type a tiré cinq balles sur son PC, quatre dans le disque dur et une dans l'écran. La police a évacué l'immeuble et lui a demandé de sortir, ce qu'il a fait très gentiment. On l'a ensuite emmené se faire évaluer le mental. Naturellement, s'il y avait Windows sur le PC, le type sera déclaré sain d'esprit.



IBM a gagné 7 milliards de francs au second trimestre, sur un chiffre d'affaires de 95 milliards de francs.



## 3 comme 3D Realms

**La véritable grosse surprise de l'E3 provient, sans doute, de chez 3D Realms. On connaissait depuis Duke Nukem leur marque de fabrique : s'appuyer sur un personnage central fort pour épicer leurs Duke-likes. Ainsi, si l'on attendait, après le Lo-Wang de Shadow Warrior, Talon Brave, nom du héros de Prey , il faudra désormais compter avec Max Payne. Développé par les Finlandais de Remedy Entertainment (les auteurs de l'excellent Deathrally/Apogee au mode réseau malheureusement instable), Max Payne sera le héros de leur prochain soft 3D prévu pour 98. L'univers ? Les recoins glauques de New York sur fond de Mafia. Le plus étonnant et inattendu reste que "Max Payne" sera développé avec un nouveau moteur 3D. Après la licence de Quake pour Duke Nukem Forever (la suite) et le Prey Engine pour Prey, cela fait donc 3 moteurs pour 3D Realms. Une chose est donc sûre, chez 3D Realms, on ne risque pas d'être pris au dépourvu côté évolution technologique ! Quant à Max Payne, plus d'infos bientôt. Sachez que les photos nous montrent une version en développement sur 3DFX, ce qui constitue déjà une bonne nouvelle en soi.**

## Tomb Raider Expert Level pour bientôt !

C'est le bruit qui courait un peu partout, et qui empoisonnait le bloc-notes: un add-on pour Tomb Raider, nommé selon les versions "Tomb Raider Expert Level" ou "Unfinished Business", devait sortir cet été. Eh bien vous pouvez l'attendre longtemps : la sortie de Tomb Raider 2 étant prévue pour novembre, Eidos a jugé qu'il n'était pas nécessaire d'entretenir la flamme de votre idolâtrie entretemps par un add-on qui risquerait de vous priver de l'argent avec lequel vous acheterez, justement, le 2. En novembre. Et il semblerait qu'il soit possible de jouer avec une Lara Croft nue dans Tomb Raider 2. Pour y arriver, il faudrait finir le jeu intégralement en faisant courir Lara en marche arrière. De même, on devrait à présent voir la culotte de Lara lorsqu'elle fait le poirier, et son soutien-gorge lorsqu'elle sort de l'eau, toute mouillée. Alors? On voudrait pas être déjà en novembre?

# Komrade pirate

En Russie, la première loi interdisant le piratage informatique vient d'être votée. Le pirate peut se voir infliger au maximum cinq années de goulag en Sibérie. De prison, pardon. Bien sûr, bien sûr, on voit mal les flics d'Irkoutsk aller vérifier les disquettes du magasin informatique local, et il faudra des années pour que ce soit appliqué, mais c'est déjà un début. Ça me rappelle d'ailleurs que sur les bouquins d'il y a quelques années, il y avait marqué sur la page de garde: "interdit de reproduction pour tous pays y compris l'URSS". C'est que l'URSS avait décidé que la littérature appartenait à la communauté et qu'en conséquence ils pouvaient traduire et éditer les bouquins étrangers sans payer de droits d'auteur à quiconque. Les éditeurs français ajoutaient "y compris l'URSS" pour leur faire peur, mais ça ne leur faisait pas peur du tout, ils reproduisaient tout ce qu'ils voulaient. Ça n'est qu'il y a peu qu'ils ont reconnu la propriété intellectuelle. Alors les jeux vidéo, hein...

L'équipe qui a créé MDK vient de claquer la porte de Shiny Entertainment, la filiale d'Interplay qui a édité son jeu. Enfin, claquer la porte, c'est beaucoup dire; disons qu'ils sont passés dans la pièce à côté, puisqu'ils se sont contentés de créer leur propre boîte, en continuant d'être édités par Interplay. Ça reste en famille.

L'administration française (je crois que c'est l'AFNOR, c'est bien dans leur genre) vient de stipuler que le mot français conforme et réglementaire pour "e-mail" est désormais "Mél". Grosse astuce: ça ressemble à l'abréviation de "message électronique", ça sonne un peu comme "e-mail" (qu'on prononce i-mayle), et sur une carte de visite, on a Tél et Mél. Y a un mec qui a trouvé l'idée, qui en était tout fier et qui du coup a fait un décret pour qu'il soit obligatoire d'utiliser son petit jeu de mots, sous peine d'amende. Ah ben dis donc, ils sont durs, les comiques officiels!

Les prix s'effondrant aux États-Unis, les fabricants sud-coréens de puces électroniques (qui représentent un sixième des exports du pays) viennent d'inventer un nouveau concept: les vacances d'été. Comme ça, la production baisse et les prix remontent. C'est les ouvriers coréens qui disent merci à la crise.

Oakland, en Californie, devient la première ville à imposer la présence de terminaux informatiques dans chaque appartement de logements sociaux. Selon Elihu M. Harris, le maire de la ville: "ce sont les défavorisés qui ont le plus besoin de se former afin de se réinsérer". IBM parraine le projet pilote, avec un serveur pour 100 appartements équipés de NC, les "terminaux intelligents" (moins qu'un ordinateur, mais plus qu'un clavier), permettant d'utiliser des logiciels éducatifs, d'auto-formation et expliquant comment accéder à Internet. Bientôt, ils pourront e-mailer directement à l'ANPE locale.

Deux copains de quinze ans ont trouvé la recette d'une bombe sur Internet et ont décidé d'en fabriquer une et d'aller la faire sauter dans la cour de leur école. Mais elle a explosé en chemin, au visage de l'un d'eux. Il faut savoir qu'en général, les fameuses recettes des "bombes" qu'on trouve sur Internet sont des cocktails Molotov. On se souvient que la diffusion de leur fabrication dans des brûlots de gauche avait fait scandale en 68.

Pour la troisième année consécutive, notre ami Billou est couronné américain le plus riche, et de loin, puisqu'avec 180 milliards de francs, il a 25% plus d'argent que le second (la famille Walton, qui gère les magasins Wal-Mart). Le rachat des parts d'Apple, s'il l'avait fait avec sa propre thune, ne lui aurait coûté que 0,41% de son portefeuille. Pour vous donner une idée, s'il était smicard, Apple lui aurait coûté 24 francs environ. Ça change la perspective des choses, hein?

## 200 ET L'UN DANS L'AUTRE ON PREND MOINS DE PLACE !

200, c'est le nombre de joueurs possibles dans la prochaine mouture de Quake, le 2, selon John Carmack. Le programmeur vedette d'Id Software précise tout de même qu'il ne sait pas si un Pentium II-300 suffirait à faire office de serveur. Bref, qu'il faudrait plutôt se tourner vers un Alpha. Autant dire que c'est une option qui va servir dans tout le secteur de la Beauce septentrionnale. Tu joues à Quake 2 ? Non, je fais de la macro-informatique, connard...

## LE ZEXE EST INDERDIT ZUR INDERNET

Début juillet, le gouvernement allemand a passé une série de lois pour interdire tout contenu à caractère nazi ou sexuel sur Internet. Selon ces lois, tous les maillons qui auront servi à transmettre ou à stocker ces contenus seront coupables, à condition de se trouver sur le territoire allemand, bien sûr. Ce qui signifie que si un type envoie d'un pays étranger un document illégal, tous les providers qui auront relayé l'information – donc, tous les providers, puisqu'en majorité ils relayent la totalité d'Internet – seront coupables d'avoir transmis ce document. C'est tellement inapplicable que seule la jurisprudence devra établir les responsabilités des uns et des autres. Ce qui signifie que tenter à peu près n'importe quoi ayant trait à Internet aujourd'hui en Allemagne représente un pari, éventuellement sanctionné de peines lourdes. Et on imagine bien que ce n'est pas le genre de climat qu'affectionnent les investisseurs.
Deuxième aspect de la loi, plus sympathique : la mise en place d'un système de signature digitale, permettant d'authentifier des documents électroniques. C'est-à-dire que bon nombre de documents officiels pourront désormais être transmis par Internet, plutôt que par courrier, tout en conservant leur caractère officiel. Mais pourquoi on est TOUJOURS en RETARD sur TOUT, bon sang??



## TIENS, LA 3DFX EST DÉPASSÉE...

...selon les dires de Videologic qui n'est pas peu fier de sa nouvelle carte accélératrice 3D, l'Apocalypse 3Dx. Selon le constructeur, elle serait 40% plus puissante que la 3Dfx, résultat obtenu à l'aide des tests Direct3D de Microsoft. Bien sûr, les benchmarks ne donnent qu'une idée de la puissance des fonctions, pas de leur rendu. Il vaut donc mieux attendre de voir le produit fini, car on garde à l'esprit l'échec de l'Apocalypse 3D qui était vraiment prometteuse sur le papier. L'Apocalypse 3Dx sera vendue avec Ultim@te Race, WipeOut 2097, Tomb Raider, Terracide et MechWarrior 2 pour un prix de l'ordre de 1500 francs environ. Cela dit, les possesseurs de l'Apocalypse 3D qui se sont enregistrés auprès de Videologic pourront passer à la nouvelle version pour environ 600 F. Ils recevront la nouvelle carte et les deux nouveaux jeux en contactant directement Videologic.

60 millions de francs, c'est ce qu'a coûté le transfert de l'ailier gauche Raven (éditeur d'Hexen, Heretic...) dans l'équipe d'Activision, dont les talents diplomatiques ne sont plus à démontrer, puisqu'elle a réussi à racheter à l'éditeur du jeu de plateau la licence de Civilization, qui jouait jusqu'à présent dans l'équipe Microprose. C'est donc chez Activision qu'on verra peut-être apparaître un Civilization III. Global warming feared !

La population d'une petite ville du sud de la Suède s'est émue lorsqu'elle a appris que la chaleur dégagée par le crématorium municipal été recyclée pour chauffer les habitations. Le curé a déclaré qu'il y avait des domaines dans lesquels l'économie n'était pas de mise. Mais le crématorium les a rassurés: ce n'est pas la chaleur dégagée par la combustion des corps dans la première chambre qui est recyclée, c'est celle de la deuxième chambre, qui brûle les déchets toxiques qui restent dans la première chambre après la combustion. Ah ben s'ils ont blindé le côté éthique, c'est bon, alors.

**Une femme de 45 ans, américaine, a frappé son fils avec un clavier d'ordinateur. Elle a appelé la police en disant je ne sais pas ce qui se passe, il s'est cogné la tête et depuis il est tout bizarre. En arrivant, les médecins l'ont déclaré cliniquement mort, elle a avoué, elle a été envoyée en prison, mais c'est maintenant que le vrai glauque arrive : comme le père est en Bosnie (il est militaire), les médecins ont décidé de garder l'enfant en vie artificiellement pour que le père puisse l'embrasser à son retour, et après ils le débrancheront !**

## DES NOUVELLES DE LA POWER VR

Nec annonce l'arrivée de la puce PCX2, 25 % plus rapide que sa meilleure concurrente (sûrement la 3DFX...). De nouveaux jeux vont rejoindre le club des compatibles Power VR : Sub Culture, Tomb Raider, Re-Loaded, The Fifth Element, MDK, G-Police...

L'état de Californie est en train de préparer une loi obligeant tous les enseignants de l'état à suivre une formation obligatoire à l'informatique de quelques heures. En effet, quel que soit le sujet enseigné, ils considèrent que la capacité à pouvoir localiser une information pertinente sur un réseau est primordiale. Imaginez que, mulotmania aidant, on vote la même loi en France. Grève illimitée ! On fout le feu au ministère de l'éducation ! On pend Chirac avec son putain de mulot! Tsss...

## VIDÉO SUR PC

Selon une étude Dataquest, le nombre de cartes vidéo intégrant une fonction de capture vidéo devrait passer de 14 millions en 1997 à 36 millions en l'an 2000. Avec un peu de pratique, on devrait pouvoir faire ses "Guignols" à domicile, et sans marionnettes !

**Cyrix, fabricant de processeurs compatibles Intel, a été racheté fin juillet par National Semiconductor, pour plus de deux milliards et demi de francs. À eux deux, l'un étant spécialiste de l'électronique de pointe et l'autre de la fabrication de semi-conducteurs, ils espèrent rafler le marché des processeurs de bas de gamme, destinés à équiper des PC à 3000 francs.**

# PLUS VITE SUR LE NET

Les modems dits 56 K (vitesse de réception maximale théorique, l'émission étant toujours limitée à 33,6 K) se partagent entre deux technologies : le K56flex de Rockwell et le x2 de US Robotics (à ce propos, la bataille est gagnée par Rockwell, qui a vendu dix fois plus de K56flex qu'US Robotics n'a vendu de x2). Or, il ne suffit pas d'acquérir un modem survitaminé à la sauce 56 K pour bénéficier d'un gain de chargement, il faut encore que votre fournisseur d'accès gère la même norme. C'est chose faite pour les abonnés de Compuserve, qui peuvent profiter désormais des bienfaits du x2. C'est-à-dire que désormais, les petits paquets de quelques octets qu'on reçoit toutes les huit secondes arriveront en 1/2 microseconde au lieu d'1 microseconde comme avant. Chouette !

# DARK COLONY

## 65000 couleurs pour les p'tits gris



**Jamais, dans un jeu vidéo, on n'aura vu autant de têtes éclater...**



**NOTE**
★★★★☆
**ÉDITEUR**
**ACCLAIM**
**GENRE**
**STRATÉGIE TEMPS RÉÉL**
**CONFIGURATION**
**Pentium 133, 31 Mo de Ram, CD-Rom 4X**

En 2137, des étudiants découvrent à la surface de Mars une source d'énergie précieuse, le «Pétra 7», un gaz qui se niche dans des trous à même le sol. Son extraction est très simple, ce qui permet un confort absolu. Les Terriens débarquent pour exploiter les filons mais déchantent assez vite : leur matériel est saboté, des accidents se produisent. Première rencontre avec les Taars, les autochtones martiens. Une guerre sans merci démarre alors : les Terriens veulent «terraformer» Mars, les Martiens luttent pour leur survie. Et ce n'est pas un groupuscule de résistance qui lutte dans un pauvre cratère perdu mais la planète entière, ce qui est assez logique somme toute. La terre n'avait jusqu'alors pas connu de guerre d'une telle violence.
Tiens, d'ailleurs en parlant de ça, je dois vous préciser que les séquences cinématiques sont vraiment violentes, parfois même très crades. Cela serait même d'assez mauvais goût si ce n'était pas incorporé sous forme d'humour : jamais, dans un jeu vidéo, on n'aura vu autant de têtes éclater (humaines ou martiennes) dans une séquence d'intro. Il faut voir l'arrivée des Ospreys sur le champ de bataille, quand ils tirent sur les Petits Gris, à la chaîne... Un vrai carnage !



### Blood is beautiful

Pour l'instant, ce que l'on avait vu sur Dark Colony, c'étaient des captures du jeu. Et c'était beau ! Faut dire qu'en 65.000 couleurs, ça peut l'être. Les effets graphiques des explosions ou de certains tirs sont tout bonnement exceptionnels. Les vaisseaux sont très beaux, ainsi que les unités. À chaque tir, laser ou obus, on a l'impression de voir des effets 3DFX ; il n'en est rien, le design est particulièrement soigné. Mais on était en droit de se demander si ça ramait ; ni une ni deux, je m'en vais tripatouiller les sauvegardes là où ça leur fait du bien : du côté de la bourse. Je me mets donc allégrement 16.000.000 d'unités de Pétra 7. Et là, je commence à construire. Cinquante Sarges, cinquante Firestorms, cinquante Ospreys, cinquante Barragers, cinquante Reapers. Je tiens à préciser que vous n'aurez jamais autant d'unités dans le jeu ; deux-cent cinquante unités, ça commence à être lourd. Je sélectionne à peu près tout et allez, on bouge. C'est nickel propre ; le scrolling ralentit un peu autour de ce groupe, mais ça tourne. Là où pas mal d'autres logiciels auraient sans doute planté, Dark Colony se conduit très proprement. Les animations des unités suivent mal, par contre. De toute façon, on n'a jamais autant d'unités. Et se balader avec cinquante Firestorm pour le plaisir d'avoir des unités sélectionnées, c'est assez débile. C'est du test made in PC Soluces.

### Houston, we have a prob-aaargh !

Autant vous le dire tout de suite, Dark Colony n'est pas super simple. Il peut même être très bourrin !!! Il est vrai qu'il ne s'agit pas que de ça, mais l'attaque d'un «hive ennemi» (voir à ce sujet la partie : «Alors quoi, putain, c'est un clone de Command and Conquer, bordel de merde ?!!) ressemble quand même plus à un film de John Woo qu'à Bambi. En fait, dans

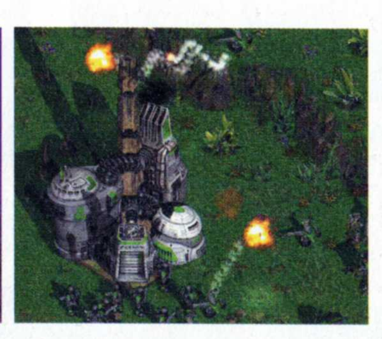







**Les réactions de l'ennemi sont plus naturelles que d'habitude**





Dark Colony, les unités se fabriquent beaucoup plus facilement que dans n'importe quel autre clone de Command and Conquer (voir à ce sujet la partie : «Alors quoi, putain, c'est un clone de Command and Conquer, bordel de merde ?!!). Les retournements de situation peuvent être nombreux et l'on se retrouve parfois face à une armada sortie de nulle part. Bien évidemment, il est possible de jouer les deux camps : Humains ou Taars. Bien que les unités soient graphiquement bien différentes d'une race à l'autre, elles sont parfaitement équivalentes. Un char aura la même portée et fera les mêmes dégâts dans les deux camps, mais ne portera pas le même nom. Du coup, les deux forces sont vraiment équilibrées. Dans Alerte Rouge, on a toujours une parade à une attaque de l'unité X qui est plus efficace avec une unité Y. Et puis, dans les jeux de Westwood, on a toujours plus ou moins de feeling avec telle ou telle confrérie. Là, l'intérêt du camp est purement graphique.

## Non, finalement c'était vulgaire comme intertitre

(*Note de Cathy : merci, ça m'évite une coupure, toujours un peu considérée comme une censure... Mais ce qui est dit est dit !* ). Nous avons ici affaire à un clone de Command and Conquer, oui, dans la mesure où il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel. La première grosse différence, c'est que la base n'est constituée que d'un seul bâtiment ! Les seuls autres bâtiments que l'on peut construire sont des tourelles pour se protéger. Sinon, on peut tout de même up-grader sans arrêt le bâtiment et les unités. Le bâtiment, le «hive», est composé de quatre stuctures qui vous permettront de construire différents types d'unités. En les upgradant (cela coûte un peu de sous), vous pourrez construire de nouvelles unités. Dans un autre menu, l'on peut améliorer les performances des soldats ; soit ils ont alors des nouvelles armes, plus puissantes et tirant de plus loin, soit leur armure se trouve renforcée.
L'argent coule à flot continu : la moissonneuse se place sur un gisement de Pétra 7, et en route. Cela ne s'arrête qu'à épuisement du gaz. Si vous avez un gisement disponible, vous devrez vous investir dans la recherche d'autres sites. Le mieux est évidemment d'en avoir un maximum ou d'empêcher les adversaires d'en avoir. On regrettera cependant le manque d'unités différentes. Dans le même ordre d'idées, il n'existe que trois types de terrain, comme dans la plupart des jeux de ce type. Au registre des nouveautés, l'on trouve des missions d'entraînement (dans la zone 51 !), des attaques au napalm, une encyclopédie...
Les réactions de l'ennemi sont plus naturelles que d'habitude. En général, dans ce genre de jeu, quand l'ennemi envoie le gros de ses troupes vers votre base, il lutte jusqu'à l'extinction complète de ses soldats. Là, non. S'il sent qu'il commence à perdre, il fait demi-tour. Les batailles ne sont donc pas sans surprises.

## Et mes potes, ils font quoi en attendant, mes potes ?...

Le jeu en réseau a bien entendu été très développé. Il y en a pour tous les genres : Internet, câble série, réseau local. On peut jouer jusqu'à huit, ce qui est fort appréciable. Et, comme toujours, on peut discuter pendant la partie.
Comme dans Alerte Rouge, on a droit à des missions de type «Escarmouche». C'est un jeu en réseau tout seul. L'ordinateur est dans la même situation que vous ; il doit upgrader sa base, construire des unités et aller latter l'ordinateur d'en face ou vous-même. Chacun lutte pour sa peau. Vous pouvez jouer contre sept ordinateurs mais là, force est de constater que ça rame grave.

*Xavier Allard*

## Il ne manquait plus que ça

**En effet, avec F1 Racing Simulation, d'Ubi Soft (qui sort bientôt), et une 3Dfx, l'impression d'y être était presque parfaite. Presque, car un clavier ou un joy, ça ne fait pas très F1. Le Race Leader 3D est donc là pour parfaire l'illusion. Asseyez-vous sur ce volant ou mieux posez-le sur une table (on peut régler l'axe du volant en**



**profondeur et en inclinaison), et profitez pleinement des jeux de course grâce au rayon de braquage de 180°, le passage des vitesses au volant, et l'accélération progressive aux pieds ou au bout des doigts. Il dispose en plus d'une croix directionnelle pour naviguer dans les menus, et d'une tripotée de boutons. Pour 550 environ, vous disposerez du dernier «petit détail» pour vous croire en F1.**

**On a droit à des missions de type «Escarmouche», comme dans Alerte Rouge**

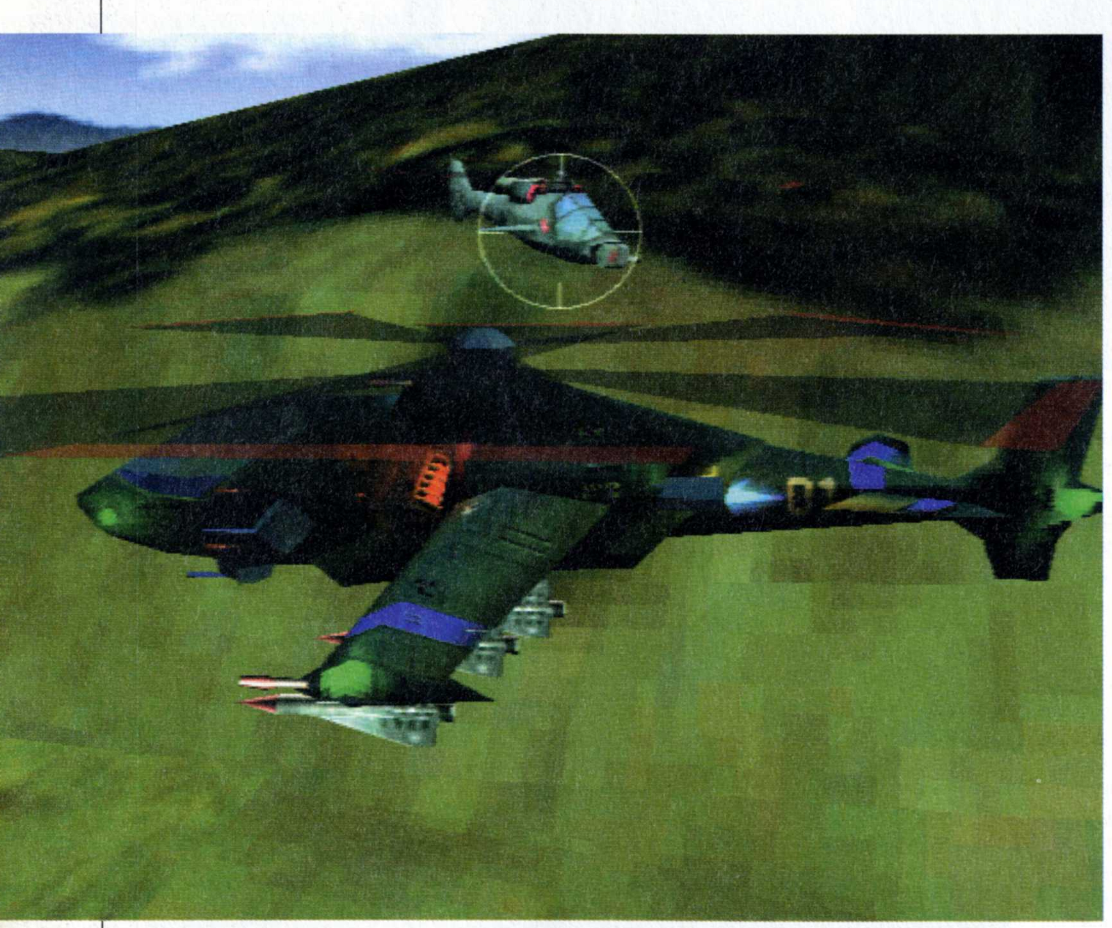


# EXTREME ASSAULT

## Assaut de charme




▲ VOTRE PREMIER BOSS FINAL : UNE FRÉGATE BARDÉE DE MISSILES.



▲ VOTRE HÉLICO A UN LOOK D'ENFER.

Loin des jeux de stratégie qui les ont fait connaître (les séries des Battle Isle et Settlers...), Blue Byte s'attaque aux jeux d'arcade 3D. Extreme Assault est un jeu à la croisée des chemins qui s'inspire à la fois de Comanche, de Descent et de Doom, pas moins ! Dans un univers futuriste assez vague (la notice n'est pas très épaisse), les forces américaines sont courageusement entrées en guerre pour stopper une invasion vraisemblablement d'origine extraterrestre. Comme les aliens ont compris le coup du virus envoyé dans le système informatique depuis Independence Day, il va falloir aller se fritter d'homme à «homme» avec eux, à la loyale. Comme toujours, vous disposez du meilleur matériel, à savoir l'hélicoptère Sioux AH-23 qui fait passer le Comanche pour une relique de musée militaire, et le tank T1, aussi beau qu'efficace.

### Deux véhicules différents à piloter

Le choix de l'appareil n'est pas libre mais déterminé en fonction de la mission et d'un point de vue statistique, on retrouve beaucoup plus souvent l'hélicoptère. Je ne m'en plaindrai pas car le Sioux est tellement maniable qu'il est à l'aise même lorsque l'on fonce dans des tunnels, alors qu'avec le char, il faut gérer la hauteur de la tourelle tout en le faisant zigzaguer sur les côtés (pour les habitués de Doom, on appelle ce mouvement «strafer») en plus des directions habituelles. On s'y perd un peu en le pilotant mais les options de jeux permettent heureusement de régler les contrôles «à sa main», en combinant clavier et joystick si besoin.

▲ VOUS AUREZ BEAU ETRE DANS UN BLINDÉ, VOUS NE SEREZ PAS RASSURÉ FACE À CE GENRE DE TRUC.

**NOTE**
★★★★☆
**ÉDITEUR**
**BLUE BYTE**
**GENRE**
**ARCADE**
**CONFIGURATION**
**Pentium 75, 8 MO, DOS, CD-Rom 4X**

### Des ennemis à la mode manga

Pour ce qui est de vos adversaires, c'est de l'inspiration manga ou je ne m'y connais pas : des robots façon Battletech, des blindés géants en forme d'araignée ou encore des corvettes-catamarans-porte-missiles, mais la liste est trop longue pour vous les énumérer tous. On s'attendrait presque à voir un gros robot crier «Goldorak, Go» au détour d'un niveau.
On les découvre tous au fur et à mesure des campagnes, qui font voir du pays : des villes assiégées, des complexes souterrains sur plusieurs étages, des canyons ou encore des volcans, on ne sait jamais ce que vous réserve le jeu, et la surprise est garantie jusqu'à la fin. Bien que très orienté Arcade, le jeu n'est




▲ Le losange vert est une recharge de bouclier.




▲ En plein tournage d'Alien ?



▲ Il faudra s'habituer à cette image avec le char.



▲ Ce robot est gros mais deux missiles en viennent à bout. Merde, il ne m'en reste qu'un !

## Des graphismes qui font penser à la 3DFX




▲ On peut détruire les missiles à coups de laser, si on a le temps !




▲ Je vais me ruiner en Baygon vert.

pas dénué de stratégie car les ennemis sont nombreux et, si l'on fonce dans le tas, ça passe rarement. Il faut tout d'abord choisir l'armement en fonction de la cible : les missiles pour les gros nuisibles, le razor-gun pour les véhicules rapides, et le laser pour ce qui reste. On tombe parfois sur quelques gâteries savoureuses, comme la Smart Bomb (cette «bombe gentille» fait tout péter), ou encore la bombe à fragmentation pour détruire une zone, mais elles sont un peu trop rares à mon goût. Pour corser la difficulté, les campagnes sont divisées en missions : des résultats obtenus dans une mission dépendront directement vos chances pour la suite car votre véhicule n'est pas réparé ou réarmé entre chacune de celles-ci. Ce système a été fait pour éviter de jouer les bourrins, mais on trouve vite la parade : il suffit de se sacrifier si les événements prennent une mauvaise tournure afin de refaire tout de suite la mission en cours. Au fait, j'ai sans doute oublié de vous le dire, mais ces missions sont principalement la destruction de tout ce que vous rencontrez sur votre route. Il y a bien parfois quelques subtilités, comme par exemple des civils qu'il faut faire évader de prison ou le sauvetage d'un pilote dont l'appareil s'est écrasé, mais ce n'est pas le plus difficile.
La réalisation technique est proprement éblouissante : les musiques sonnent comme les célèbres thèmes de John Williams (Starwars...) et collent parfaitement à l'action. Du point de vue graphique, c'est d'une très grande richesse, aussi bien pour les adversaires que pour les décors, détaillés à l'extrême. Les graphismes sont d'ailleurs si beaux que l'on croit avoir une 3DFX dans son PC, tant les effets de lumière sont nombreux et les textures fines (même lorsque l'on plaque le nez de son appareil contre un bâtiment ou un véhicule, ça reste beau !). Vous n'avez qu'à voir les photos du jeu, qui ont toutes été faites sans 3DFX, pour une fois !
Les possesseurs de 3DFX seront tout de même ravis d'apprendre que le jeu supporte leur carte, ce qui produit une amélioration graphique sensible (lissage des textures, lumières...) et un petit gain de vitesse, qui ne change pas vraiment les choses, car le jeu est déjà relativement fluide avec une bonne carte 2D.

## Va falloir assurer !

Extreme Assault est donc un hit d'une très grande jouabilité, mais il a tout de même un défaut sérieux : le système des niveaux de difficulté. Le jeu propose quatre modes de difficulté qui déterminent aussi les missions à faire. En mode Facile, on ne peut faire que deux campagnes (pour un total d'un quinzaine de missions), et c'est seulement en choisissant la difficulté «Extreme» que l'on aura la possibilité de voir toutes les missions (50 au total). C'est-à-dire que si vous n'êtes pas très bon, vous risquez de ne voir que 30 % du jeu et que vous n'aurez peut-être même pas l'occasion de voir le char, qui n'apparaît pas en mode Facile. Extreme Assault est à acheter les yeux fermés, si vous êtes du genre à terminer tous les jeux d'Arcade.

*JF MOLAS*

# Mass Destruction

## Des villes rasées de près




**NOTE**
★★★★☆
**ÉDITEUR**
**BMG**
**GENRE**
**ARCADE**
**CONFIGURATION**
**Pentium 90MHz, 8 Mo de mémoire, Win95**

Assisterions-nous à un renouveau de la part des programmeurs ? En effet, contrairement à la «mode» actuelle, Mass Destruction (à l'image de Machine Hunter, à venir) propose des graphismes en 3D fluides avec effets de transparence et explosions gigantesques sans nécessiter l'aide d'une quelconque 3DFX. Ce n'est pas grand-chose, mais ça fait plaisir à voir. Mass Destruction, donc, vous met aux commandes d'un tank, choisi parmi trois plus ou moins rapides et blindés, dans le but simple de tout faire péter à l'écran. Reprenant le principe des Jungle Strike, Soviet Strike ou Urban Strike, ce jeu vous emmènera de mission en mission, vous demandant tantôt de détruire des missiles ou des centres de communication, d'intercepter un convoi de camions avant qu'il n'ait quitté la zone, de libérer des otages ou encore de neutraliser des centrales nucléaires sans faire exploser le générateur. Comme vous êtes en territoire ennemi, vous pouvez détruire tout ce que vous voulez, c'est-à-dire tout ce qui dépasse un peu...

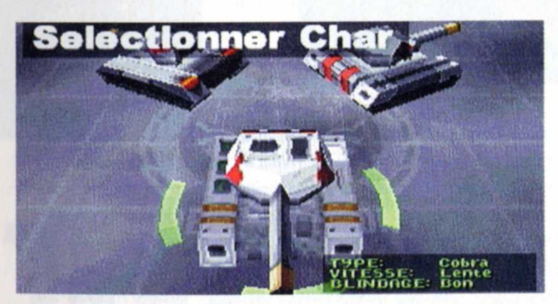
## Les vers ou Génération Nécrologie ?

Et ce ne sont là que les objectifs principaux, car il existe aussi des missions secondaires et des objectifs bonus. Réussir la mission principale suffit pour obtenir la mission suivante de la campagne (il y en a cinq différentes), mais réussir les autres vous donne accès à des niveaux supplémentaires. Face à vous, un grand nombre de tanks, des hélicoptères meurtriers, des raids aériens, des soldats très rapides, des bunkers ou de l'artillerie lourde. Bien entendu, vous n'êtes pas démuni puisque votre tank, disposant d'une tourelle orientable, est équipé d'armes puissantes (en nombre limité contrairement à l'arme principale) : mines, bombes à fragmentation arrosant tout l'écran, lance-flammes, missiles à tête chercheuse, obus hautement explosifs ou mortier pour tirer au-dessus des obstacles. Bref, ça pète, ça explose, ça en fout plein les mirettes sur fond urbain, arctique, désertique ou






▲ Trop cool, on peut tout péter !




▲ Trois tanks radicalement différents au choix.



▲ Une action des écolos ?

champêtre. Finir le jeu intégralement, avec ses trois niveaux de difficulté et ses vingt-cinq missions réclame pas mal d'efforts, bien que la prise en main soit très bonne (on utilise les flèches pour se déplacer, une touche pour faire tourner les armes et trois touches pour diriger la tourelle et tirer).

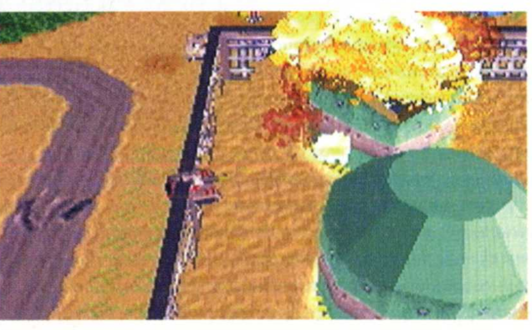
## Une durée de vie plus longue que celle des ennemis

Les missions prennent en moyenne dix minutes à un quart d'heure pour être terminées de façon simple, et beaucoup plus pour trouver toutes les cibles (à la fin de la mission, comme dans un Doom-like, on a le pourcentage de soldats tués et d'immeubles détruits). Pour s'y retrouver durant une mission, il est possible d'afficher une carte indiquant les objectifs principaux et secondaires, ainsi qu'un récapitulatif des objectifs atteints. La durée de vie, pourvu que l'on apprécie les jeux au principe simple et assez répétitif, est plutôt importante, car la difficulté des missions est bien dosée. Le cadeau bonus est une option réseau pour se fritter entre «amis» tout au long de la journée. Du Bomberman en moins stratégique mais bien fun quand même. Mass Destruction est donc une vraie bonne surprise, un jeu simple dans son principe mais magistralement réalisé, qui nous promet de longues heures de jeu. Merci BMG.

*Yann Lebecque*



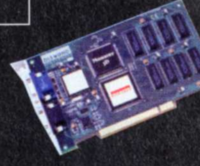
▲ Admirez l'effet de transparence sur l'immeuble.



▲ On ne se laisse meme pas arreter par les grillages.

> NEWS

## Baisse de prix chez Diamond



Depuis le 1er juillet, Diamond tire à boulets rouges sur ses prix, avec des baisses allant jusqu'à près de 23 %. La Stealth 3D 2000 (carte 2D/3D d'entrée de gamme), version 2 Mo, passe désormais à 480 F environ, tandis qu'il faudra débourser 930 F environ pour la version 4 Mo. La Stealth Vidéo 64 ne coûte plus que 380 F environ. La Monster 3D, équipée du 3Dfx qui transcende les jeux 3D, passe à 1 200 F environ seule, ou 1 300 F, environ avec cinq jeux. Les amateurs d'Internet ne sont en reste avec une baisse sensible des différentes versions du modem Supra Express. À noter qu'il s'agit ici de prix publics conseillés, certains assembleurs offrant d'importants rabais complémentaires.




> NEWS

## Prises de tête

Alexey Pajitnov, l'auteur de Tetris, l'un des jeux vidéo les plus célèbres au monde, a rejoint Microsoft il y a un an, pour créer des casse-têtes plus retors que l'installation d'une carte graphique. Il en résulte Microsoft Entertainment Pack, le 6e du nom, sous-titré «The Puzzle Collection». On retrouve donc sur le CD dix nouveaux jeux. On se dit que dix jeux dignes de Tetris, pour 200 F environ, ça vaut carrément le coup. Oui mais. Un coup de génie est un coup de génie, et on ne pond pas un Tetris tous les jours entre midi et deux. Dû coup, sur les dix jeux, seuls deux ou trois sont sympas, les autres étant dignes de n'importe quel Shareware.



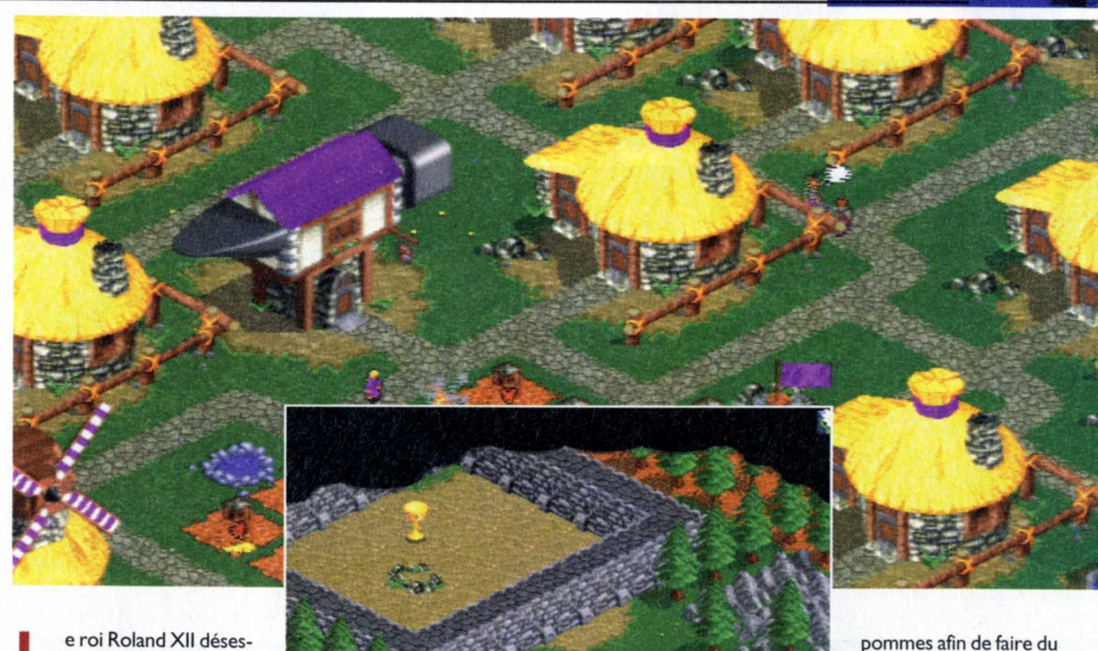

> TELEX

## Baisse des prix chez Matrox

Matrox annonce jusqu'à 35 % de baisse sur les prix de ses cartes graphiques et cartes fille. Ainsi la Millemium 4 Mo passe à 1 450 F environ, et la Rainbow Runner Studio est d'environ 1 750 F également.

# Démons et Manants

## Reconquerator



**Les mécanismes du jeu sont réellement nouveaux**

Le roi Roland XII désespérait de voir son reflet vieillissant dans le miroir. Il a conclu un pacte avec Sabellian, un salopiot notoire lui promettant de lui laisser le royaume à sa mort s'il vivait une jeunesse éternelle. Ainsi, il était certain de ne pas mourir, étant donné qu'il ne vieillirait plus. Le lendemain, il s'éveille rajeuni de quarante ans, mais ses gardes ne le reconnaissent pas et le tuent. Sabellian s'empare donc du pays. Eh hop, c'est à vous de jouer. Vous êtes Mildew et c'est bien entendu vous qui allez régler tous les problèmes.
Démons et manants ressemble plus à Settlers qu'à autre chose, d'ailleurs mais les mécanismes du jeu sont réellement nouveaux. Au début d'une partie, vous avez quelques hommes et quelques femmes ; en construisant des chaumières, ils pourront tranquillement aller tirer des coups à l'abri de votre regard indiscret. Vous construirez des fermes, des poulaillers, une boulangerie, des fontaines... À chaque fois qu'un habitant de votre région prendra un pain, une poule, de l'eau (ou d'autres ingrédients), il devra payer pour cela. C'est grâce à cela que vous pouvez vous enrichir et construire d'autres bâtiments. Plus vous construisez de chaumières, plus vous aurez de monde. Bien sûr, il faut qu'il reste assez d'hommes et de femmes. Parce qu'il y aura des dangers : des loups, des zombies, des confréries ennemies...




## Occupations...

Chacun de vos sujets vieillit ; et finit même par mourir. Vos sujets peuvent également mourir de faim. Les objectifs de chaque mission sont variés : récupérer des objets, les utiliser, accroître sa population, protéger les femmes ; bref, c'est varié. Certaines de vos structures sont importantes car elles vous permettent d'upgrader vos personnages de base. Si vos hommes apprennent le métier de militaire, ils ne vieillissent plus, ce qui simplifiera un peu la vie du joueur. D'une manière générale, ils s'occupent automatiquement, mais vous pouvez leur donner des priorités. Par exemple, c'est en automne que vous récolterez rapidement les foins ; en hiver, les champs gèlent, c'est donc sur une période très précise que vous devrez récolter. Vous pourrez envoyer les paysans récolter des pommes afin de faire du cidre. Certains métiers sont réservés à des personnes bien particulières : les filles iront s'occuper de la traite des vaches, tandis que les garçons resteront près du feu de bois. (*Note de Cathy : quelle bande de machos, ces programmeurs !*). Les vieillards n'en foutent pas une ramée, c'est un peu normal, ils se contentent de tomber pour se transformer en cadavres. Non, je vous préviens tout de suite, on ne les ramasse pas pour en faire de la nourriture. Non mais... Qu'est-ce que c'est que ces idées tordues ? Tout le monde sait que la viande de vieillard est dure comme du bois ! On ne s'en sert pas non plus comme combustible. Ni d'ailleurs comme munitions ou presse-papier. Non, on les laisse pourrir, c'est plus cool et ça fait une sacrée ambiance dans les rues.

## Des défauts vraiment très «beurk de beurk»

Mais ça a l'air très bien, ce jeu. Original et tout. Cependant, quelques points s'avèrent assez gonflants. L'interface de construction des bâtiments, qui apparaît et disparaît un peu comme la barre des tâches de Windows ; on ne cesse de se bugner dedans ; alors elle apparaît, disparaît, apparaît, disparaît.... Et les voix ! Aaaaaaargh ! Comment on les désactive, ces p... de voix à la noix. C'est rigolo une fois, deux fois. Au bout de 153.689 fois, le «je ferais bien des galipettes» pour la voix féminine et le «j'aimerais bien une gâterie» pour la voix masculine, c'est plus drôle, d'autant plus quand on trouvait ça un peu beauf au départ. Graphiquement, c'est assez joli mais ce n'est tout de même pas à se taper le cul par terre. Et puis, quand on commence à avoir une ville d'une importance non négligeable, ça rame énormément.
Mais dans l'ensemble, Démons et Manants reste assez satisfaisant : les missions sont très variées, il n'y a pas besoin de construire des armées gigantesques pour vaincre et le fait que les personnages soient personnalisés, qu'il aient une vie et une mort, les rend attachants.

**Léo de Urlevan**

**NOTE**
★★★☆☆
**ÉDITEUR**
ELECTRONIC ARTS
**GENRE**
STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
**CONFIGURATION**
Pentium 133, 32 Mo de Ram, CD-Rom 4X

# HARDCORE 4X4

## On tient le meilleur de la catégorie !

Ce quatrième volet de la série propose 5 nouveaux parcours, et l'interface traditionnelle dans ce type de jeu. On retrouve l'habituel golfeur numérisé, qui a l'air tout plat et qui joue toujours le même coup, sur fond d'herbe et d'arbres, fond qui tarde d'ailleurs un peu à s'afficher entre chaque coup. Il y a bien deux ou trois bacs à sable pour égayer le tout, mais ça ne suffit pas. C'est clair, face à Front Page Sport Golf de Sierra, il n'y a pas photo. Ici, il suffit de cliquer plusieurs fois au bon moment pour que la balle aille là où elle doit aller. Cela dit, une fois sur le green, quand il s'agit de putter, la manœuvre devient très délicate. Enfin, la bande-son ne sort pas non plus des standards pour ce type de produit, puisqu'elle est à la croisée de la musique pour ascenseur et de la musique de supermarché. Pour le reste, tout est là aussi très classique, avec une notice très volumineuse, un vocabulaire que l'on ne comprend que du côté de Neuilly et un stress comme on n'en voit qu'en finale de Questions pour un Champion. Pour amateur éclairé, donc.

*YANN LEBECQUE*

**NOTE**
★★☆☆☆

**ÉDITEUR**
ACCOLADE

**GENRE**
GOLF

**CONFIGURATION**
Pentium 90 MHz, 16 Mo de mémoire, Win95




# NO RESPECT

## Pas même pour le joueur...



Appeal est une équipe de développement belge bien sympathique, contrairement à son jeu. On peut le dire tout de suite, l'objectif «fun» a été complètement manqué. L'idée de départ était de recréer des duels entre deux vaisseaux, à l'image des Doom-like en réseau, avec la rapidité d'un jeu de baston. À l'énoncé même de certains mélanges, le doute est permis. Ici, le doute est carrément confirmé. La seule chose qui «sauve» le jeu de la poubelle, c'est sa réalisation plutôt bonne, avec un moteur 3D à base de Voxel (la technologie utilisée dans Comanche par exemple). Pour le reste, on repère l'ennemi grâce au radar, et on tire comme une brute en espérant sortir vainqueur du «dog-fight». Déjà, la présence du radar interdit tout effet de surprise. Ensuite, le fait de piloter un hovercraft limite grandement les manœuvres : ici, pas de loopings, de piqués ou de vrilles, la seule fioriture étant le straffing. Enfin, n'intégrer qu'un ennemi et supprimer les passages secrets anéantit sans espoir l'intérêt d'un Doom-like, aussi beau et aussi fluide soit-il. Espérons que No Respect 2, si jamais il sort un jour, proposera un challenge un peu plus intéressant....

*YANN LEBECQUE*

**NOTE**
★☆☆☆☆

**ÉDITEUR**
ECUDIS

**GENRE**
SHOOT THEM UP

**CONFIGURATION**
Pentium 100MHz, 16 Mo de mémoire, Win95

# TONE REBELLION

## Descendency





Tone Rebellion est réalisé par Logic Factory. Ceux-là mêmes qui avaient réalisé le sublime Ascendency, un jeu de conquête spatiale. Bon, c'est de l'histoire ancienne, car Tone Rebellion n'a rien à voir. Tout d'abord, l'interface est complètement merdique, absolument pas intuitive. Ça pourrait ressembler à un Command and Conquer like, il n'en est rien. En fait, on dirige... des bâtiments ! Ces bâtiments peuvent récolter des minéraux du sol ou fabriquer des soldats. En fonction de ce que l'on ordonne de faire aux bâtiments (produire, stocker, destocker...), des espèces de petits lutins vont s'affairer à déplacer des ressources d'un bâtiment à l'autre. On agit selon les priorités du moment pour explorer son terrain un peu plus loin. Parfois, on tombe sur des objets assez précieux : ce sont des clés pour activer des ponts entre astéroides. Ainsi, vous pouvez débarquer sur d'autres planètes, vous développer. Vous faites équipe avec trois autres races afin d'empêcher l'invasion des Léviathan.

Tiens, dit comme ça, ça a l'air pas mal. Ah ! Mais je ne vous l'ai pas dit : pour faire tout ça, je n'ai vu qu'un seul et même écran ; ça bouge à droite et à gauche, bon d'accord. Mais je suis resté plusieurs heures devant. Ascendency avait des effets graphiques assez tripants (l'arborescence de la recherche notamment). Là, place à la monotonie. On devient gestionnaire des stocks ; à cause des petits lutins, on n'arrive pas toujours à sélectionner le bâtiment désiré. En outre, il n'y a aucun moyen d'accélérer le temps, ce qui est quand même un oubli assez dramatqiue pour ce type de jeu.

*LÉO DE URLEVAN*



**NOTE**
★☆☆☆☆

**ÉDITEUR**
VIRGIN

**GENRE**
GESTION

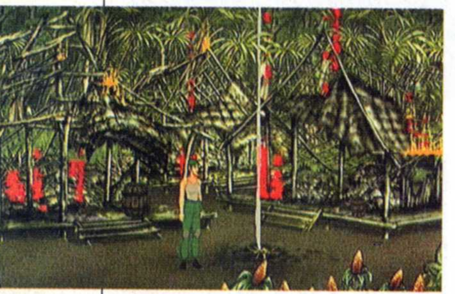
**CONFIGURATION**
Pentium 120, 16 Mo de Ram, CD 4X



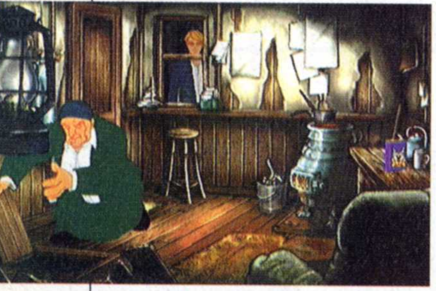
sur vos **écrans**

# Les boucliers de Quetzalcoatl

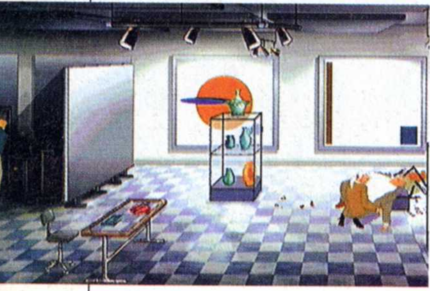
## Quetzako ?



▲ Quand Nico prend les choses en main.



▲ Du rouge, du bon, du bonnet.



▲ Rien de tel qu'une bonne diversion...

**NOTE**
★★★★☆
**ÉDITEUR**
**VIRGIN**
**GENRE**
**AVENTURE**
**CONFIGURATION**
**Pentium 60MHz, 16 Mo de mémoire, Win95**

La civilisation maya fait partie de ces grands mystères de l'Histoire qui nous font rêver. Très en avance sur leur époque, les Mayas étudiaient les astres, et ne nous avaient pas attendu pour passer allègrement de l'astro' tendance «nomie» à l'astro' tendance «logie». Mais ils n'avaient pas que des défauts ; pour preuve, l'une de leurs légendes porte sur Tezcatlipoca, le mal absolu, qui fut vaincu par Quetzalcoatl, un dieu pacifique. On dit qu'au XVIe siècle, des prêtres mayas fabriquèrent trois boucliers pour emprisonner le méchant (je ne réécrirai pas son nom) pour l'éternité, mais ils furent arrêtés par la cupidité des conquistadors. Les boucliers firent alors la joie de générations de pirates, du vieux loup de mer au collectionneur d'objets d'arts. C'est à notre époque que Nico, une jeune journaliste, commence à s'intéresser à cette affaire. Elle demande de l'aide au professeur Oubier, aussi compétent que cocaïnomane. Peu rassurée par ce personnage, elle se fait accompagner par Georges Stobbart, un aventurier qui avait eu affaire à une secte inquiétante, celle des Templiers. Mais vous le connaissez sûrement, puisqu'il s'agit du héros des Chevaliers de Baphomet, ce monument du jeu d'aventure.

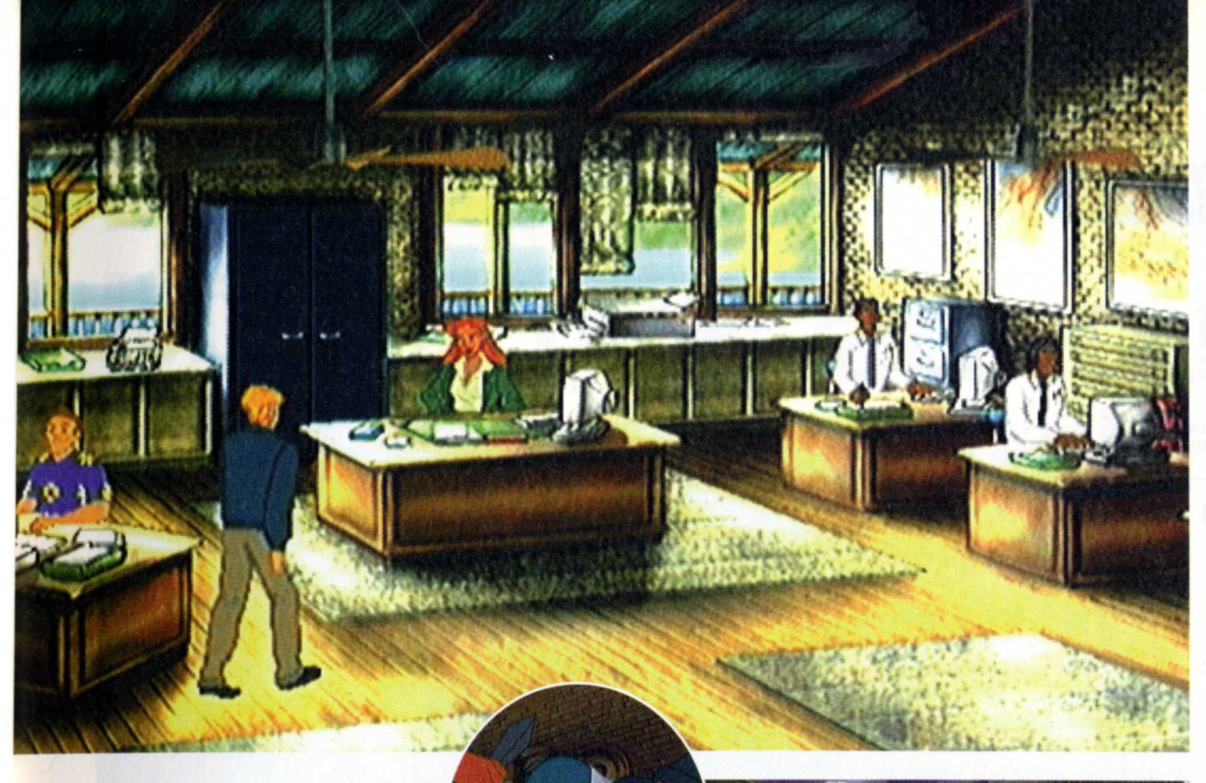
### Secte, drogue et rock'n roll

Tout commence dans le pavillon d'Oubier. Ce dernier est peut-être absent au rendez-vous, mais ce n'est pas le cas de ses deux hommes de main, qui assomment Georges et kidnappent Nico. Voici notre héros ligoté à une chaise, en présence d'une mygale alors que le pavillon prend feu... Du Indy tout craché en quelque sorte, et cela ne fait que commencer. De quoi mettre ses méninges à rude épreuve à peine l'aventure commencée, car il faudra trouver le moyen de se débarrasser de l'araignée, se libérer, trouver une astuce permettant d'éteindre le feu et, enfin, réussir à sortir du pavillon. Sans oublier de tout fouiller pour trouver des indices... Une pure vie d'Indy, donc. Mais quand je parle d'Indy, je pense plutôt au troisième, car Nico n'a rien de la potiche qui se laisse abattre par le mauvais sort, en attendant que son héros vienne la tirer de ce mauvais pas. Pour preuve, elle deviendra par moment le personnage principal de l'aventure, et c'est elle que l'on dirigera. Elle devra, une fois libérée, tenter de reconstituer un puzzle complexe issu de l'imagination fertile des Aztèques. Et croyez-moi, ça va bouger ! D'ailleurs, si l'aventure commence une fois de plus en France, entre Paris et Marseille (occasion de se payer la tronche de ces froggies), on ne tardera pas à s'envoler pour l'Angleterre puis pour les Caraïbes et l'Amérique centrale. Lors de ces pérégrinations, on rencontrera plus de soixante personnages hauts en couleur, comme le gendarme du premier épisode, qui supporte mal sa mise à la retraite et revit son passé au milieu des brumes de l'absinthe, ou ce critique d'art aux chevilles démesurées, qui critique vraiment tout. Ou encore Oubier, qui n'est pas très net. Il était marié à une actrice, celle-ci a été assassinée et depuis, les soupçons portent sur lui. De plus, il montrera un certain penchant pour la cocaïne, qui va le jeter dans le filet de Karzac, son dealer attitré, qui veut récupérer les boucliers pour s'associer... au dieu maléfique. C'est lui qu'il faudra «abattre» dans cette aventure, et pour cela, vous devrez affronter ses hommes de main, et surtout surmonter les épreuves complexes qui parsèment le jeu. Mais ne dévoilons pas l'intrigue de cette mécanique bien huilée et, surtout, bien pensée...

### Un peu d'aztèque, d'espièglerie...

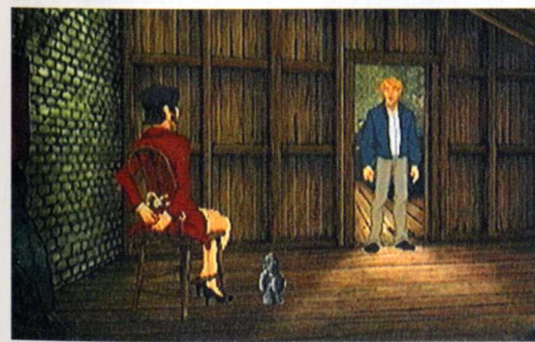
«Les Chevaliers de Baphomet» nous avait séduits grâce à son ambiance très travaillée à base de dessins animés de qualité et d'humour toujours fin. L'intrigue était très touffue ; une constante chez Revolution Software, à qui l'on doit, entre autres, Beneath a Steel Sky et Lure of the Temptress. Les énigmes étaient souvent complexes, mais toujours logiques (pas besoin de mettre un hamster dans un frigo pour faire fonctionner un générateur électrique, par exemple...). Dans ce nouvel opus, on retrouve toutes ces qualités encore renforcées. C'est le graphisme qui a le plus profité de cette mise à jour, puisque l'on a droit à des scrollings parallaxes (le premier plan défile plus vite que l'arrière-plan, renforçant ainsi l'impression de 3D), et à des effets de transparence lors de certaines scènes (quand Georges passe derrière un écran de fumée ou une vitrine, par exemple). Les scènes non interactives, qui permettent d'installer le scénario et l'ambiance, sont toujours réalisées sous forme de dessins animés très réussis. On a l'impression d'être devant un jeu de Don Bluth, mais en infiniment plus intéressant, bien sûr. On est loin de la prise en main lamentable des «Dragon's Lair» ou «Space Ace». C'est là le point fort de ce jeu : tous les compartiments sont extrêmement soignés, que ce soient les animations, l'interface, les graphismes ou encore (et surtout) le scénario, digne, une fois de plus, d'un excellent roman d'aventures. On retrouve donc intégralement le plaisir que nous avait procuré Les Chevaliers de Baphomet. Les énigmes, elles, sont toujours aussi ardues, bien que la part faite

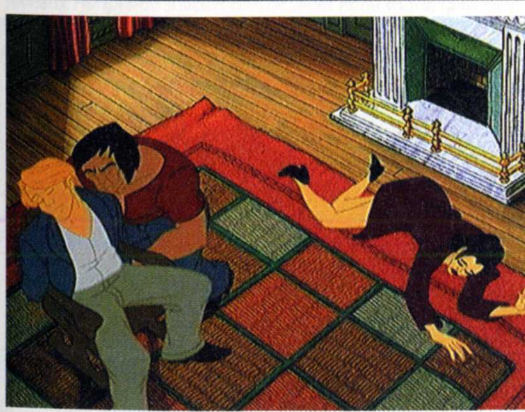


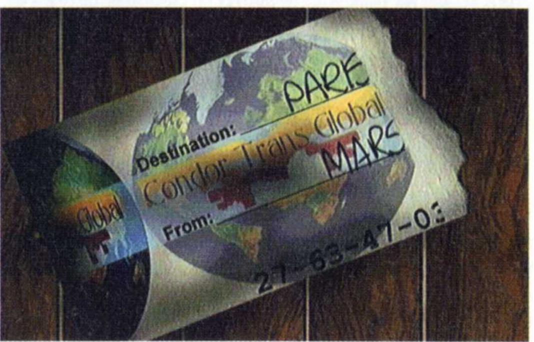


aux dialogues ait été revue à la baisse, ce dont on ne se plaindra pas, tant étaient longs ceux de Baphomet. La volonté de dynamiser le jeu est donc claire, et, croyez-moi, ça marche vraiment. Malgré tout, on n'échappera pas à l'obligation de scruter chaque détail des écrans à la recherche du «pixel» qui nous sauvera (par exemple, un tiroir vraiment petit placé dans un écritoire, et qu'il faut trouver au tout début de l'aventure). Rassurez-vous, cependant, avec un peu d'acharnement et d'esprit Mac Gyver (au bon sens du terme, s'il y en a un), on arrive toujours à se décoincer des situations les plus délicates. Ainsi, on peut très bien trouver la solution à une énigme qui paraissait insurmontable la veille, et c'est de là que provient le vrai plaisir des jeux d'aventure : progresser chaque fois un peu plus, alors que cela ne semble plus possible, ou faire appel aux méninges fraîches de ses amis, pour se prendre la tête devant l'écran l'espace d'une soirée. Et je peux vous assurer que cette impression se fera sentir tout au long de ce jeu palpitant et difficile.

***Yann Lebecque***










> NEWS

## Duke fout le bronx chez KIXX

**La collection budget d'Eidos accueille Duke Nukem 3D, Speed Demons, Olympic Soccer, Olympic Games et Totalmania. Pour moins de 100 F, vous pourrez mettre à jour votre logithèque, et si vous êtes près de vos sous, sach qu'en envoyant une astuce pour la rubrique Triche-Trash, vous pouvez en gagner une (si cette astuce est publiée). Une bonne news, somme toute...**

> NEWS

## Microsoft nous fait trembler !

**Non, non, rassurons-nous, il n'y a pas de nouveau bug découvert. Il s'agit ici de la branche matériel, donc pas de soucis à avoir. Le petit dernier du gros premier est un joystick, le Force Feedback. Les abonnés aux V.O. auront compris qu'il s'agit d'un joy qui envoie des secousses dans le poignet du joueur. Alors, ça marche ? Et comment ! Prenons MDK par exemple : lorsque Kurt court, le joy s'anime de gauche à droite, faiblement. Lorsqu'il atterrit, une secousse plus importante nous prévient. Mais c'est sûr que lorsqu'il tire on a le «retour de force» le plus important. Après une demi-heure de jeu, on a le bras en compote. Pour le reste, ce manche à balai (car c'est là sa véritable vocation) dispose d'une molette des gaz, d'un palonnier, d'un chapeau chinois, et de huit boutons, plus une touche «shift» permettant d'enregistrer seize touches ou macro. Les configurations, ou profils, peuvent être sauvegardées pour chaque jeu, et la programmation est vraiment très simple. Son seul défaut reste son prix, d'environ 1 300 F, qui le réserve aux plus fortunés d'entre nous.**



# WARLORDS 3, REIGN OF HEROES

## Jeu de nains jeu de vilains



Warlords Reign of Heroes est le troisième volet d'une série qui a connu un fort succès. L'ambiance et le principe restent les mêmes, il s'agit d'un jeu de stratégie par tours dans l'univers médiéval fantastique d'Etheria avec ses héros, guerriers, griffons, centaures et autres licornes.
Un mode Tutorial très bien fait vous familiarise avec les étapes qui sont nécessaires avant de réaliser vos premières conquêtes et savourer les premières victoires. Vous devez tout d'abord choisir un ou plusieurs héros.
Ceux-ci sont la clé de voûte de vos armées, ils coûtent extrêmement cher à enrôler et vous pouvez leur acheter des compétences nouvelles au fur et à mesure des campagnes. La partie gestion des ressources est réduite au minimum. Les armées sont produites par les villes, vous ne pouvez en constituer qu'une à la fois et, bien entendu, une armée faible demandera moins de temps à être mise en place qu'une armée plus puissante, pour laquelle vous devrez attendre deux ou trois tours. Il en est de même pour les autres unités.
Cet épisode de Warlords s'enrichit d'une extension multijoueur, qui apporte au jeu une dimension supplémentaire par l'intermédiaire d'un site dédié appelé la Red Orb Zone, qui permet à huit joueurs de s'affronter sur Internet. Une possibilité enrichissante pour ceux qui peuvent en profiter, les autres bénéficient d'un générateur de cartes aléatoires qui augmente d'autant plus la durée de vie du jeu. Les graphismes sont très fins, les unités comme le terrain très détaillés mais du coup, lorsqu'on a besoin de regarder quelque part, ça rame un peu.
Mon seul regret est que les affrontements ne soient pas animés, ils se déroulent dans une fenêtre avec des icônes qui représentent les unités qui s'opposent. Vous pouvez acheter les services de mercenaires aux compétences diverses lorsqu'ils vous les proposent, faire accomplir des mini-quêtes par vos héros. Ils sont d'ailleurs les seuls à pouvoir explorer des ruines, des lieux sacrés et s'ils en sortent vivants, vous y trouverez de l'or et augmenterez leurs compétences.
Il vous faut gérer la mana nécessaire pour lancer des sorts avec vos nécromanciens. Il vous faut contrôler et recontrôler la production de chaque ville, production que vous pouvez décider, grâce à une option très commode, de transférer directement ailleurs. C'est important, car ici, chaque déplacement compte et chaque unité à sa capacité à se déplacer plus ou moins loin pendant un tour. Vous pouvez, par exemple, effectuer un déplacement de troupes vers une citadelle à attaquer, vous prévoyez de le faire en deux tours, et là, coup de chance, les occupants s'en vont alors que vous vous en approchez, mais ils atteignent directement la vôtre en un bond. La vôtre, légèrement affaiblie par votre disparition, ne tardera pas à succomber, tandis que vous êtes tout penaud en train de vous demander si vous devez prendre la citadelle ennemie convoitée ou faire demi-tour pour reprendre la vôtre. Cruel dilemme, mais l'avantage du jeu par tours, c'est que ça vous laisse tout le temps de réfléchir et d'observer. L'aspect qui m'a le plus séduit est la diplomatie. En fait, au départ je ne pense pas qu'on puisse s'en sortir tout seul. Vous devez vous faire des alliés, et ce n'est pas toujours gratuit. Vous devez composer avec huit races différentes, chacune ayant des unités spéciales et des caractéristiques particulières. Le mode Scénario est un mode plus proche du combat direct, avec des objectifs moins longs à concrétiser si vous n'avez pas quatre ou cinq heures devant vous pour jouer en mode Campagne mais, quel que soit le mode, vous en prenez plein la tête avant d'assurer un peu vos victoires. Warlords est donc un jeu d'une profondeur et d'une complexité très grandes. Sans être inaccessible aux débutants, il contentera sûrement plus les fanas du genre. *Luis*

**Les personnages sont représentés vus de haut, avec une grosse tête et des petits pieds ; très marrant.**



▲ LA FENÊTRE DES COMBATS.

▲ UN HÉROS QUI PART EXPLORER UNE RUINE.



**NOTE**
★★★☆☆
**ÉDITEUR**
**RED ORB**
**GENRE**
**JEU DE STRATÉGIE PAR TOURS**
**CONFIGURATION**
**Pentium 133, 16 Mo de RAM, WIN95, CD-Rom 4X**

# MEAT PUPPET

## Poupée gonflée



▲ LE PREMIER BIG BOSS.

L'action se passe dans un futur proche et décadent. Vous commencez à en avoir l'habitude, dès que ça se passe dans le futur, c'est un futur qui a mal tourné. Vous me direz que si tout allait bien, il ne se passerait rien, on n'aurait pas d'histoire et les scénaristes seraient bien embêtés. Ici, l'action se déroule à Los Angeles, la population compte un grand nombre et une grande variété de mutants, issus de la recherche scientifique sur la création de nouveaux matériaux. Le plastique est devenu une matière qui permet les combinaisons les plus tordues avec des êtres vivants ou des créatures organiques de synthèse. Le pouvoir appartient à des corporations industrielles inhumaines sans pitié, dont vous devez descendre les dirigeants. Pour un Shoot-Them-Up, vous admettrez que le scénario est plutôt développé, mais rassurez-vous, vous aurez plus besoin de vos réflexes que de faire travailler vos méninges. Vous devez donc buter des mutants et des big Boss, que vous devrez trouver au fil de longues pérégrinations dans des niveaux remplis de successions de salles et de souterrains labyrinthiques. Dans un temps limité, vous devez accomplir les objectifs que vous indique Dumaine, votre commanditaire, qui intervient au long du jeu pour vous donner des conseils et des ordres. L'action se déroule en 3D isométrique et votre personnage peut sauter, marcher rouler sur le côté et avancer rapidement en faisant des sortes de sauts périlleux avant ou arrière. Les mouvements de votre héroïne sont réussis lorsqu'elle marche, mais lorsqu'elle saute c'est plus étrange : elle semble mesurer 40 centimètres de plus. La maniabilité demande une certaine habitude parce que vous dirigez et vous tirez avec la souris, tandis que les flèches du curseur servent à avancer en sautant. Une fois la phase d'apprentissage passée, ça va, mais il aurait fallu une étape de déplacement intermédiaire entre la marche (c'est trop lent et vous vous faites canarder), et le saut en avançant (là, c'est trop rapide et on passe son temps à rentrer dans les éléments du décor). Puisqu'on parle des décors, soulignons qu'ils sont assez beaux mais, ambiance glauque oblige, que les couleurs ne sont pas dans des pastel de toute gaité. Vos missions sont ponctuées de scènes vidéo au cours desquelles vous faites plus ample connaissance avec l'héroïne qui se veut «sexy latex tendance SM». Vous disposez d'une dizaine d'armements personnels impressionnants, comme le lance-flammes ou le lance-roquettes, mais vous devrez trouver les munitions correspondantes au fur et à mesure de votre exploration. Vos missions sont en temps limité, ce qui ajoute du piment à la situation car, malgré un plan papier qui vous donne l'arborescence des infrastructures, vous finirez tôt ou tard par vous perdre.



▲ T'AS DU FEU ?

Les ennemis sont relativement balaises. Il n'y a que les sortes de nains hydrocéphales qui ne posent pas trop de problèmes bien qu'ils soient collants. Quelle que soit la créature, la mort est toujours spectaculaire, quelle que soit l'arme, ce sont des jets de sang en-veux-tu-en-voilà ou des «on m'appelle la torche humaine» avec des explosions grandioses. Pour la forme, ça va, et Meat Puppet a une bonne durée de vie, mais on ne peut s'empêcher, en y jouant, de penser à un croisement entre Crusader No Remorse, Prince Of Persia et Tomb Raider. Rien de bien révolutionnaire donc dans le fond, mais les accros seront comblés. Attention quand même aux petites config's, le moteur de jeu est assez gourmand en RAM (16 minimun), et souffre des ralentissements par à-coups symptomatiques du père Direct X. Les riches quant à eux pourront pousser la résolution jusqu'à 1024 x 768.

*Luis*

**Vous êtes un Loto, une sorte de Cyborg féminin aussi froid que Sharon Stone et aussi maigre que Kate Moss**



**NOTE**
★★★☆☆

**ÉDITEUR**
**KRONOS INTERACTIVE ENTERTAINMENT**

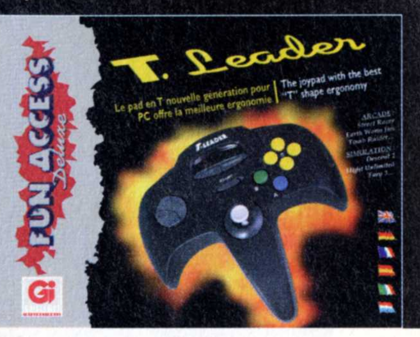
**GENRE**
**SHOOT-THEM-UP**

**CONFIGURATION**
**Pentium 133, 32 Mo de RAM, WIN95, Carte graphique accélératrice compatible Direct X, CD 4X.**

## J'ai pas de N64, mais j'ai un PC



**Peut-être, mais pour aller plus loin dans la mystification, optez pour le T-Leader 3D qui reprend le design du pad de Nintendo. Très complet, ce joystickpad dispose d'un stick analogique, d'une croix directionnelle numérique, de six boutons, des commandes palonnier et gaz, ainsi que des fonctions autofire et turbofire. Il ne manque plu que Mario 64 pour s'y croire. Et 300 F environ pour l'avoir.**



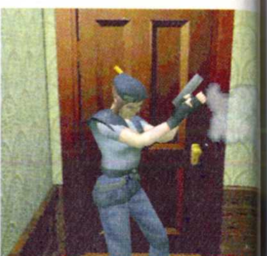
sur vos **écrans**

# RESIDENT EVIL

## Péril en la demeure







**LE JEU DES 8 254 269 347 ERREURS ▲**
ENTRE CES DEUX PHOTOS, LE GRAPHISTE 3DFX ET LE GRAPHISTE LAMBDA SE SONT EMMELÉ LES PINCEAUX ET ONT COMMIS 8 254 269 347 ERREURS. SAUREZ-VOUS LES RETROUVER ?



**Les décors sont laids ! Si laids que l'on se demande comment on peut louper à ce point des décors...**

**NOTE**
★★★☆☆
**ÉDITEUR**
**CAPCOM**
**GENRE**
**ACTION-AVENTURE**
**CONFIGURATION**
**Pentium 133, 32 Mo, CD 4X, carte 3DFX fortement conseillée**

Dans la forêt de Raccon, d'effroyables meurtres ont été commis par d'innombrables créatures. Le gouvernement décide de dépêcher une équipe d'intervention (le STARS) sur les lieux du chaos pour rechercher des indices et éventuellement sauver une précédente mission, dont on est sans nouvelle. L'angoisse s'instaure après la découverte de plusieurs cadavres et l'attaque d'une bête sans nom. Après une course effrénée à travers champs, l'équipe du STARS trouve refuge dans un manoir désert. C'est précisément à ce moment que l'aventure commence.
Vous pouvez incarner Jill ou Chris, respectivement mode Facile et mode Difficile du jeu. Cette dernière possède des aptitudes en plus (jouer du piano par exemple), elle a deux objets de plus dans son inventaire et davantage de munitions.
Le jeu se déroule comme Alone in the Dark. Des décors fixes, des personnages qui se déplacent dessus. Quelque chose d'assez classique avec des caméras dynamiques, ces insupportables caméras dynamiques qui le sont tellement que le jeu devient très gonflos, par moment. J'y reviendrai plus tard.
Dès les premiers déplacements dans la demeure, on perçoit une satanée ambiance. On flippe. Mais vraiment, genre une séance de cinéma. À un moment donné, on se retrouve dans un couloir et un chien de l'enfer passe par la fenêtre. Il convient de réagir vite ; je peux vous assurer que l'on se donne des poussées d'adrénaline assez gratinées. Quand ce zombie, qui faisait le mort, vous attrape en une fraction de seconde la jambe, flippe, flippe. On n'avance que prudemment dans les pièces, on frôle les touches de son clavier (on peut quand même jouer au joypad), en essayant de faire le moins de bruit possible, des fois que cela réveillerait un zombie. L'histoire est intéressante, elle aussi, parsemée de monstres, de cadavres, de passages secrets, de portes à ouvrir, bref tout ce qui fait le charme d'un jeu flippant. Les actions à effectuer sont là pour nous rappeler que Resident Evil est un vrai jeu d'aventure qui nous vient de la PlayStation. J'ai d'ailleurs été fort surpris d'apprendre qu'il fallait réfléchir dans ce jeu et que, par conséquent, les gens possédant ce type de matériel avaient cette aptitude. Maaaais ! Je plaisante ! Revenons aux choses sérieuses, donc aux choses graves, donc aux défauts de Resident Evil. Il y en a trois, majeurs. Le premier, comme vous pouvez le constater, c'est que ce n'est vraiment pas beau. Les décors sont laids, on se demande comment on peut louper à ce point des décors. Placer un directeur artistique aveugle à la tête d'une équipe de graphistes daltoniens ? Si je suis mauvaise langue, en tout cas, ils ont vraiment de mauvais yeux chez Capcom. Les personnages, dans une version normale, sont tout aussi horribles. Il ne sont qu'assemblages de formes très parallélépipédiques au premier plan et pâtés de pixels au dernier plan. Version 3DFX, c'est plus propre, beaucoup plus propre, enfin au niveau des personnages (ils deviennent carrément beaux), mais les décors sont toujours aussi laids.
Deuxième problème : l'animation. Beuuuurk ! Excusez-moi, légère gêne passagère. Comment ont-ils pu faire ça ? Quand le premier Alone in the Dark est sorti, c'était impressionnant et ingénieux. Une image de fond à afficher et un personnage, ou plusieurs, à animer. Là, c'est pareil, un personnage, ou plusieurs. Ça rame, même avec un seul personnage.

**Dès les premiers déplacements dans la demeure, on perçoit une satanée ambiance**

Et puis, régulièrement, c'est injouable. À cause des caméras dynamiques. On vise un monstre. Hop, changement d'angle. On ne voit plus le monstre. On recule, re-changement d'angle. Le monstre arrive, on se tourne et c'est reparti. C'est le problème de ce genre de jeu. Là, pour le coup, les caméras dynamiques sont vraiment mal placées.
Malgré tous ces défauts, lourds de conséquence sur la note, Resident Evil reste un bon jeu (surtout si l'on a une 3DFX, ça atténue certains points faibles) car il possède une ambiance flippante rarement atteinte dans un jeu vidéo. ◗

*LÉO DE URLEVAN*



## Numérique ou analogique, plus la peine de choisir

Un manette numérique envoie des infos du type «à droite», «en haut», etc. au processeur, ce qui est bien pour les jeux d'action, car rapide (pensez aux joypads et à leur faible débattement, par exemple). À l'inverse, une manette analogique quantifie ces infos, en graduant l'amplitude des mouvements, du genre «20 % à droite», «53 % en haut», ce qui est indispensable pour les simulateurs de vol. Il vaut donc mieux posséder les deux types de manettes pour profiter au maximum de ses jeux. Mais voici que le Thrustmaster Rage 3D met tout le monde d'accord, par l'intermédiaire d'un switch, qui permet de passer du mode analogique au mode numérique. Il comprend aussi deux gachettes et huit boutons programmables, grâce à une interface conviviale. On peut enfin connecter quatre Rage 3D pour s'éclater à donf' sur son PC. Il est proposé au prix de 450 F environ.

# LINKS 98

## Tee Fighter

Il y a de cela plusieurs années, les simulations de golf connurent une «révolution» avec un titre qui proposait des graphismes exemplaires, tout comme les animations et la maniabilité. Son nom ? Links 386. Depuis, de nombreux autres jeux sont apparus, mais il restait la référence en la matière, grâce notamment à une imposante bibliothèque de courses. Aujourd'hui, ce soft est remis à niveau avec la version 98. Le principe est simple : on ne change rien en profondeur, mais on améliore tout ce qui est technique. Le résultat est un jeu encore plus beau, plus fin et fluide. On passe donc au super VGA avec des animations criantes de vérité et très «propres». Pour ce qui est de la prise en main, pas de surprise puisqu'Access reste fidèle au principe du triple clic. Le joueur arme son coup, tire, la balle s'envole (on peut même la voir sous plusieurs angles simultanément) et atterrit sur le fairway ou sur le green, pour peu que l'on ne soit pas trop maladroit.




On a acces à quelques angles de vue prédéfinis. ▲



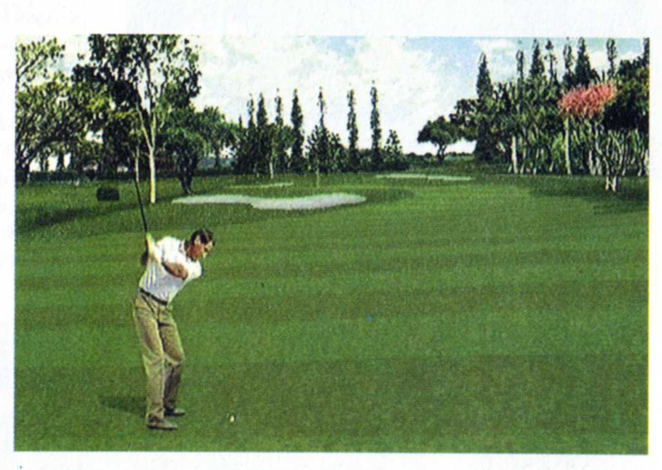




### «Do you have some déjà vu ?»

Malheureusement, il n'y a aucune vraie nouveauté : la vidéo interdit toute vue originale du joueur, qui effectue toujours le même coup. Bien sûr, on a toujours accès à de nombreux réglages, dont celui, extrêmement précis, «poingnetu», du placement des pieds. Du coup, on peut s'interroger sur la pertinence de ce produit, sachant que Links 386 a pour lui de très nombreux add-on. Quel intérêt d'avoir un jeu plus beau s'il faut attendre de nombreuses années avant d'obtenir autant de courses que dans la version précédente ? Access y a pensé, et les courses restent compatibles avec Links 98, qui pousse la fidélité jusqu'à reprendre la lenteur d'affichage des décors entre chaque coup. Mais les passionnés de la précédente version tomberont sans aucun doute sous le charme de ce jeu absolument magnifique. Une valeur sûre a été remplacée, mais tout cela laisse un arrière-goût de Mulligan (humour de Palm Spring).

*Yann Lebecque*





**NOTE**
★★★☆☆

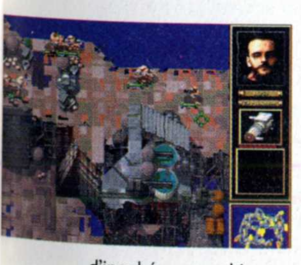
**ÉDITEUR**
ACCESS

**GENRE**
GOLF

**CONFIGURATION**
Pentium 90 MHz, 8 Mo de mémoire, Win95

# WATERWORLD

## Une bonne adaptation



Le film, je l'ai loué, il ne devait plus rester grand-chose au vidéo-club ce jour-là. C'est d'ailleurs ce qui me vaut d'hériter de ce test : j'ai été le seul à la rédac' à voir ce film. Terminé les locations hasardeuses : je ne prends plus que des Kurosawa, Allen, Greenaway and Co. Le film est affreux, bourré d'incohérences, chiant comme la pluie et le génial Denis Hopper y est ridicule. Disons que Waterworld fut en 95 à mon sens l'équivalent de Doberman en 97. Les daubes puantes de l'année. Mais arrêtons de parler cinéma. Allez quand même voir Scream... Alors, si Waterworld le jeu est une bonne adaptation de Waterworld le film, c'est que l'on prend autant de plaisir à y jouer (au jeu) qu'à le regarder (le film). Tout d'abord, c'est extrêmement laid, les menus sont mal fichus, l'animation bancale et inintéressante au possible. Imaginez un Warcraft sans la gestion des structures. En guise de gestion, entre chaque niveau, on équipe ses troupes avec différentes armes que vous aurez achetées au préalable ou ramassées dans les missions. Vingt-deux missions composent ce jeu et elles suivent bien le scénario du film. Soulignons aussi la présence d'une demi-heure de vidéo des rushes du film inédit, et aussi des scènes qui ont été rajoutées ; les acteurs y sont pitoyables ; quand je vous dis que ce n'est qu'une bonne adaptation.

*Léo de Urlevan*



**NOTE**
★☆☆☆☆

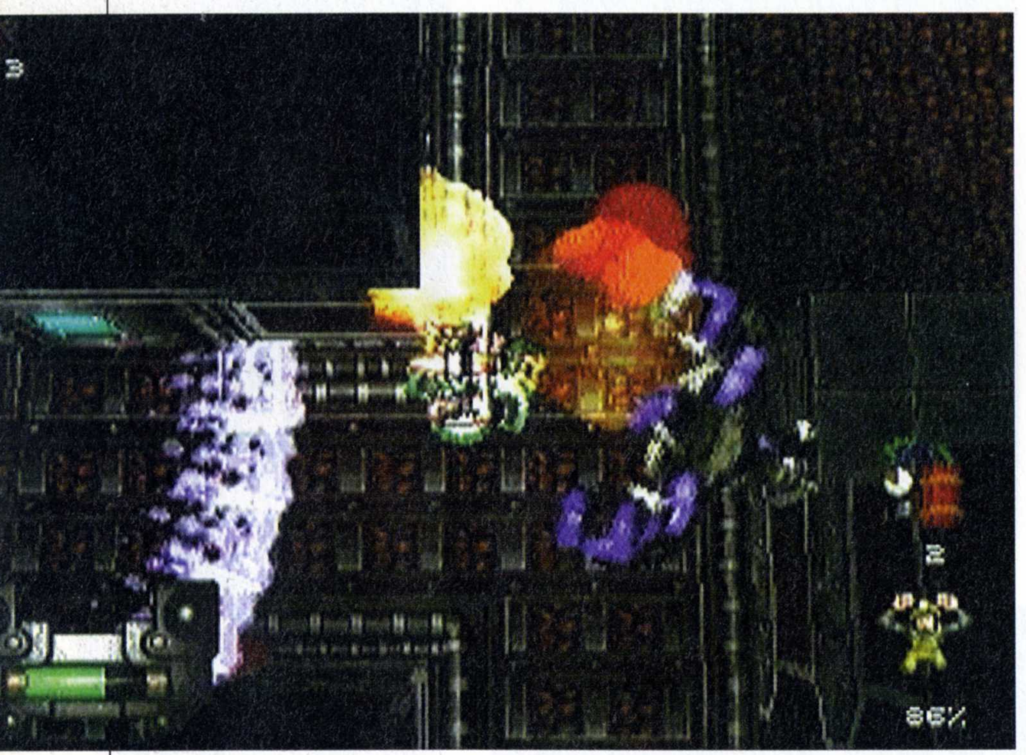
**ÉDITEUR**
INTERPLAY

**GENRE**
STRATÉGIE

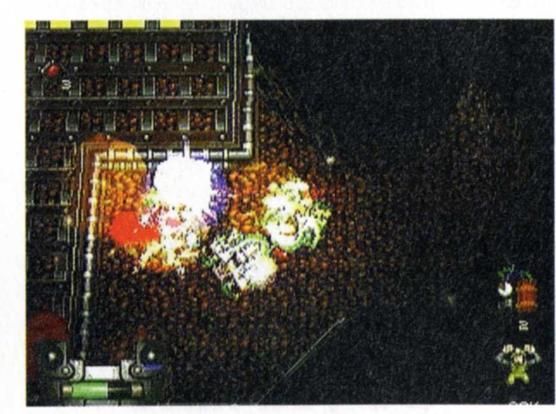
**CONFIGURATION**
Pentium 90, 16 Mo, CD 4X

# MACHINE HUNTER

## Un spectacle choc



▲ Des effets de transparence sans carte 3D.



▲ Je suis où ? Qu'est-ce qui se passe ?

Sur PlayStation, Machine Hunter se présente comme un shoot'em up ultra violent en 3D temps réel avec vue du dessus, assurant effets pyrotechniques et illuminations diverses et époustouflantes. On imaginait donc logiquement que la version PC nécessiterait la présente d'une 3DFX ou au moins d'une carte 3D accélérée. Eh bien, nous avions tort, car les programmeurs ne sont pas tous des fainéants. À peine le jeu est-il lancé que l'on en prend plein la tronche. Il faut dire que l'on assiste là à des combats acharnés et sanglants entre des hommes, des robots avec tourelles et des créatures énormes au sang vert. Le héros est un homme... de temps à autre. Non pas que l'on ait à diriger plusieurs personnages, loin de là : en fait, on dirige un «Machine Hunter», qui a le pouvoir de changer de «corps». Lorsqu'il a suffisamment criblé un robot ennemi, il peut en prendre possession, abandonnant son enveloppe humaine ou mécanique au profit de cette nouvelle enveloppe métallique.

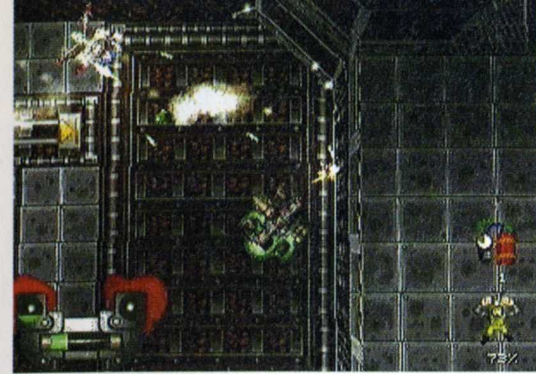
**NOTE**
★★★★☆
**ÉDITEUR**
**MGM**
**GENRE**
**ARCADE**
**CONFIGURATION**
**Pentium 90 MHz, 8 Mo de mémoire, Win95**

### Moitié homme et moitié robot...

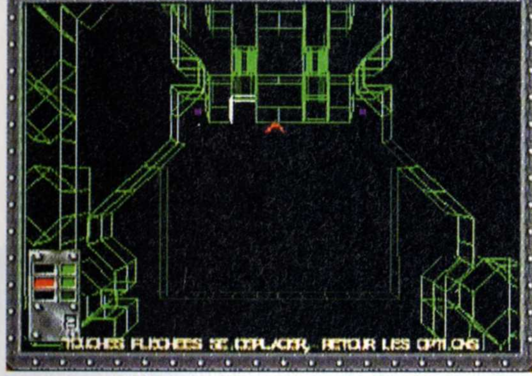
L'intérêt de cette manœuvre est double : d'une part on récupère son arsenal (éventuellement plus puissant) et, d'autre part, le niveau de vie revient à son maximum. Et l'opération inverse est également vraie : lorsque le robot que l'on dirige explose, on reprend le contrôle d'un homme, mais avec une jauge de vue remplie à fond. Le jeu, bien bourrin au premier abord, prend alors une dimension stratégique dans le choix pertinent de ses cibles. Ainsi, lorsque l'on dirige un robot, on peut le sacrifier en tirant comme une brute sur un robot plus puissant, sachant que même si l'on explose, on pourra prendre possession de ce dernier comme s'il était neuf. Le problème, c'est que l'on se bat rarement contre un robot simple, et il n'est pas rare au contraire d'affronter plusieurs robots avec leurs tourelles, des humains et des monstres infects. Oui, vous avez bien lu, les robots possèdent des tourelles, ce qui leur confère la possibilité de tirer dans une direction tout en se déplaçant dans une autre. De «straffer» en quelque sorte. Du coup, on a huit touches sous les doigts : quatre pour la direction, et quatre autres pour tirer.

### La prise en main les doigts dans le nez

Malgré tout, la prise en main est naturelle, et l'on parvient très vite à tourner autour de sa cible en la mitraillant, tout en évitant la plupart de ses tirs. Le problème vient avec l'accroissement du nombre d'ennemis sur l'écran. Très vite, tout devient très confus, et l'on ne sait plus trop bien qui fait quoi, et sur qui nos grenades s'en vont exploser. C'est dommage quand on sait que l'on doit remplir certains objectifs pour passer au niveau suivant. Il faut bien sûr libérer les otages, ce qui semble être l'occupation principale des héros qui errent dans les centres futuristes. Mais, à partir de la deuxième mission, il faut faire plus : par exemple trouver des bombes disséminées dans le dédale en 3D et les déposer dans une chaudière, puis quitter le centre avant son explosion, qui survient très vite. On regrette d'ailleurs de ne pas disposer du nombre de vies restantes, car lorsque le chrono atteint zéro, on en perd une, et on a droit à 20 secondes de rab', ce qui fait juste quand on est perdu. Tant et si bien que si l'on meurt au niveau suivant, on peut très bien voir s'afficher un funeste Game Over en travers de l'écran, ce qui est rageant. D'autant plus qu'il n'y a pas de sauvegarde mais une gestion lourde de codes, héritée des consoles. Le jour où l'on aura une adaptation console qui a compris que l'on a un clavier, un grand pas aura été effectué par les programmeurs.


IL VAUT MIEUX TOURNER AUTOUR DE L'ENNEMI PLUTOT QUE DE L'AFFRONTER DE FACE.


HOULÀ ! DIFFICILE D'ÉVITER LES TIRS EN CLOCHE !



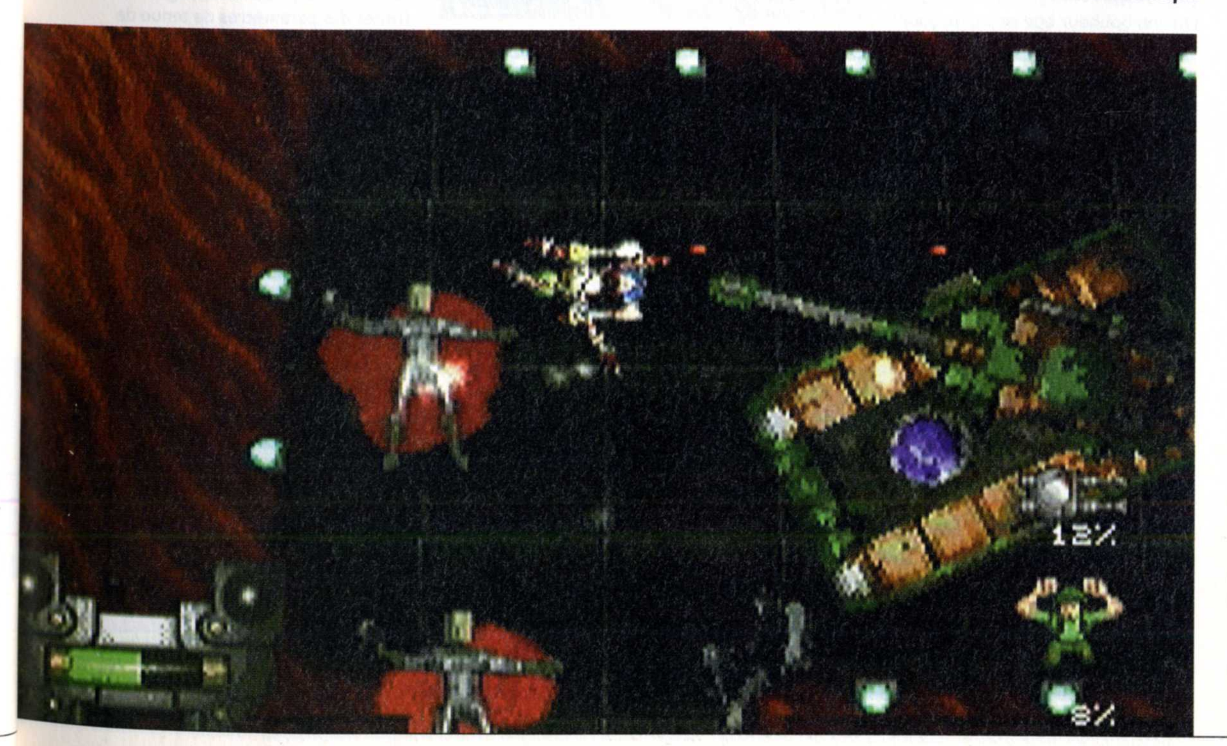
LA CARTE 3D N'EST PAS TRES LISIBLE, MAIS ELLE EST QUAND MEME PRATIQUE.


TOUT EN FINESSE.

## Tiens, des programmeurs qui programment vraiment...

Mais ne dénigront pas le travail de ces derniers, puisque ce jeu est vraiment impressionnant par son animation et ses graphismes parfaits. On a droit à du Light Sourcing et à de l'Alpha Blending gérés uniquement par le logiciel, tant et si bien que l'on en vient à se demander si quelqu'un n'aurait pas changé la configuration sur laquelle on s'éclate comme rarement. En cela, Machine Hunter rejoint Mass Destruction : une adaptation d'un jeu console assez bourrin mais demandant un minimum de stratégie. Mais contrairement à Mass Destruction, la difficulté est assez élevée, et il faudra souvent recommencer les missions plusieurs fois avant d'en voir la fin. Quant à trouver les passages secrets, c'est une autre histoire. Il faut utiliser la carte en 3D qui affiche l'intégralité des infos pour essayer de voir où pourrait se cacher une salle secrète. Cette carte est d'ailleurs d'une très grande utilité puisqu'elle indique l'emplacement des ennemis, des otages, des bonus, des téléporteurs et de la sortie du niveau. Un vrai «Guide du routard» électronique, qui permet de se concentrer sur le massacre des adversaires sans avoir besoin de retenir la configuration des lieux. On prend ainsi conscience de l'esprit des concepteurs. Bref, Machine Hunter peut se résumer à un ensemble d'explosions, d'arcades ultra-rapides et de complexes qui le sont vraiment, le tout formant un concentré d'éclate assez jouissif.

***Yann Lebecque***



> NEWS

## Surtout ne pas péter...

Après sa carte 3DFX, la Monster 3D, voilà que Diamond nous apporte une révolution, une vraie, dans le domaine du son avec la Monster Sound. Cette carte son est unique en son genre, car elle peut gérer 23 canaux sonores indépendants dans l'espace. La Monster Sound récupère donc le fichier son, ainsi que ses coordonnées dans l'espace, et ce dernier est modifié. On obtient, par exemple, l'effet Doppler, c'est-à-dire la variation du son dans sa hauteur lorsqu'une voiture s'approche de nous (pensez aux bruits de klaxons des voitures que l'on croise sur l'autoroute). Avec quatre enceintes et un caisson de basses, on est plongé dans son jeu. L'autre avantage est que le processeur se voit débarrassé d'une majeure partie du traitement sonore, qui mobilise beaucoup de ses ressources (jusqu'à 25 % !). «La Sound Blaster est morte», selon Jean-Claude Kos superviseur technique chez Diamond. Cela dit, l'émulation est possible. L'autre possibilité consiste à garder sa carte compatible Sound Blaster, la Monster Sound se branchant sur un port PCI. Elle est commercialisée avec quatre jeux complets (Outlaws, Sim Copter, Tiger Shark et Rocket Jockey pour le moment), et une table d'ondes 32 voix de 2 Mo. Un dernier mot concernant cette carte : avec seulement deux enceintes ou un casque, le rendu n'est pas aussi bon, et ce n'est rien de le dire, mais incomparable aux autres cartes son du marché. À ce prix-là, soit environ 1 200 F, et avec une technologie aussi impressionnante, la Monster Sound risque de faire un malheur si les éditeurs suivent (ce qui semble être le cas...)

> NEWS

## Mettez vos adversaires dans le gaz



L'Attack Throttle est la nouvelle manette des gaz signée Thrustmaster. Elle est programmable instantanément, propose trois modes de contrôle (standard, dogfight et pré-programmation), et quatre boutons programmables. Les simulateurs de vol vous diront merci, et la caissière 750 F environ.

# FUN TRACKS

## Le fin du fun







MAIS LAISSEZ-MOI PASSER ! ▲

**Vous pourrez être emporté par une avalanche, percuté par une chute de rochers, rentrer de plein fouet dans un 38 tonnes en ville**

Étonnante, vraiment étonnante, cette course de véhicules en tout genre en vue de dessus façon Micro Machines. Bon, j'ai lâché le nom mais tout ce que Fun Tracks peut avoir en commun avec ce jeu, c'est la vue de dessus. Avec l'apparition du «tout en 3D» je croyais ce type de course condamné à disparaître, et voilà que débarque Fun Tracks et ses musiques funky. Un vrai bonheur que ce jeu de course. C'est mignon tout plein, les voitures ressemblent à des Matchbox ou autres Majorettes et sont très bien modélisées. Vous avez le choix entre une dizaine de véhicules : une Austin mini (génial, ma bagnole en jeu vidéo, rien que pour ça je lui mets une bonne note), une Jeep de l'armée, une Dodge habillée en voiture de police, une Ford Mustang avec des peintures à la «Shériff fais-moi peur», un bus scolaire (redoutable), une Coccinelle, une Porshe ou un camion libéré de sa remorque, toutes préparées style stock-car avec suspensions surélevées et jantes larges qui dépassent. Les voitures, comme les circuits, sont en 3D temps réel, c'est vraiment très, très beau. Les courses, au nombre de sept, se déroulent sur tous les types de terrain et dans une grande variété d'environnement comme la jungle mexicaine, le désert, la campagne, la montagne en hiver, les côtes sinueuses des îles ensoleillées des Caraïbes, un vrai bonheur, je vous dis. Dépaysement garanti. Tous ces petits mondes bougent, vivent et s'animent : vous serez frappé par la foudre à la campagne, emporté par une tornade qui vous fera faire trois tours dans votre slip sans toucher à l'élastique. Vous pourrez être emporté par une avalanche, percuté par une chute de rochers, rentrer de plein fouet dans un 38 tonnes en ville, vous manger un train de marchandises, un tracteur ou un hydroglisseur, qui profite d'un effondrement de la chaussée pour croiser votre route. C'est du délire total. Tous ces éléments sont animés ; même quand vous n'êtes pas là, on les voit bouger quand on est en hauteur à d'autres endroits du circuit. Il existe une foule de petits détails qui, même s'ils ne sont pas animés, participent à la richesse graphique, comme un avion à moitié envahi par la végétation, écrasé au fond d'une vallée dans la jungle. Les textures sont magnifiques et l'on peut même les lisser, ce qui donne un résultat proche de ce que ferait une 3DFX. C'est à se demander d'ailleurs pourquoi une version qui exploite cette carte n'est pas directement implantée dans le jeu, enfin on verra peut-être apparaître un patch bientôt, qui sait ? Mais on s'en passe aussi très bien vu qu'avec toutes les options




LE TREMPLIN, LÀ-BAS, C'EST UN SUPER RACCOURCI ▲

**Les textures sont magnifiques et l'on peut même les lisser**

d'affichage mises au maximum et en 640 x 480 on obtient quelque chose comme 20 images/seconde sur un Pentium 150, ce qui n'est pas mal au regard de tout ce qui se passe à l'écran.
Les voitures se déplacent avec une débauche d'effets visuels et sonores. Vous avez un turbo qui, lorsque vous le déclenchez, affiche une traînée d'étoiles scintillantes et dorées. Chaque fois que vous dérapez, vous laissez des traces de pneu et la fumée dégagée par le pot d'échappement ou la poussière qui se soulève est transparente, on en prend plein la vue. Chaque bagnole produit un bruit de moteur particulier et un coup de klaxon ou autre bruit de sirène caractéristique quand le turbo se déclenche. De même, elles ont toutes des paramètres de tenue de route, freinage etc. qui influent réellement sur les sensations de conduite. Et côté sensations justement, vous allez être servi : le tracé des circuits est chaotique au possible, vous franchissez des ravins vertigineux, des ponts brisés, vous dérapez le long d'une piste de ski, chutez d'un précipice interminable et vous découvrez des raccourcis de la mort. J'ai vraiment pris beaucoup de plaisir à découvrir Fun Tracks, un plaisir qui ne s'est pas évanoui après quelques heures, la difficulté progressive des championnats vous tiendra longtemps en haleine malgré le petit nombre de circuits. J'allais oublier de parler de la musique, qui vacille entre la pop et le funk, avec des morceaux à tomber par terre. ◗

*Luis*




POUR UNE FOIS, CE SONT LES FLICS QUI SONT POURSUIVIS. ▲

**NOTE**
★★★★☆
**ÉDITEUR**
VIRGIN
**GENRE**
COURSE DE VOITURES
**CONFIGURATION**
Pentium 120, 16 Mo de Ram, CD Rom4X

# F-16 FIGTHING FALCON

## Pilotez un avion de légende

On l'avait un peu oublié depuis que le F22 monopolise le devant de la scène, mais le F16 est l'un des meilleurs avions de combat qui s'est encore illustré dans la Guerre du Golfe (ou plutôt dans le champ de tir américain du Golfe). Cet avion polyvalent est aussi à l'aise dans le «dog-fight» que dans les missions air-sol et c'est un vrai plaisir de le retrouver dans un simulateur de vol. Dans le cockpit, on a l'impression d'être en pays connu, avec ce tableau de bord si familier où chaque voyant joue un rôle et où l'on retrouve d'ailleurs avec plaisir la voix suave de l'ordinateur de bord qui prononce calmement «Pull up, Pull up» quand on vole à moins de 100 pieds. On se rappelle aussi très vite la difficulté de pilotage du F-16, qui réagit comme un étalon fougueux à la moindre impulsion du joystick. Pour se familiariser avec l'avion, il y a tout de même une vingtaine de missions d'entraînement qui couvrent toutes les situations, de l'atterrissage au bombardement d'un pont, avec la possibilité d'avoir des munitions infinies et l'invulnérabilité si on est vraiment un débutant. On peut ensuite passer au mode Campagne, qui se déroule dans trois pays, Corée, Israël et Chypre, avec pour chacune vingt missions. Si vous rajoutez aussi les dix missions standard, vous avez là un simulateur qui a une excellente durée de vie. Sur le terrain, ce sont de véritables armées qui se battent, avec parfois plus de cinquante véhicules dans les deux camps et l'on trouve de tout, de la batterie de DCA à la corvette. Chose assez rare, l'infanterie est elle aussi représentée, avec un armement qui peut mettre en danger le F16 (je veux bien sûr parler des Stingers). En fait, il y a tellement d'ennemis que l'on est tentés de détruire une cible facile qui se présente, mais cela est déconseillé car les munitions sont généralement tout juste suffisantes pour remplir la mission.





C'est très agréable de jouer avec un simulateur où chaque détail est fignolé, du briefing commenté (en français) jusqu'aux stratégies des adversaires, mais on regrette tout de même que ce ne soit pas plus beau. Si certains véhicules sont entièrement texturés, ce n'est pas le cas des chars, par exemple, qui sont juste en 3D Flat (sans textures). Le manque de fluidité est aussi un peu pénalisant dans les combats : c'est exactement le même moteur 3D des simulateurs précédents de DI, à savoir Apache Longbow et Hind, ce qui signifie que votre PC devra être puissant, ou alors ce sont les détails qu'il faudra réduire (en commençant pas les nuages dans le ciel, gourmands en ressources système). Malgré ce léger handicap technique, F-16 est un simulateur qui comblera les passionnés.

*J. F. Molas*

**NOTE**
★★★☆☆

**ÉDITEUR**
**DIGITAL INTEGRATION**

**GENRE**
**SIMULATEUR DE VOL**

**CONFIGURATION**
**Config : 486 DX2-66, 16 Mo, SVGA, CD-Rom 4X**

# HOLIDAY ISLAND

## Sim Trigano

Vous connaissez Sim City ? Oui ? Qui ne connaît pas Sim City... Alors, vous connaissez Holiday Island. Non seulement ce jeu lui ressemble comme deux gouttes d'eau dans le principe mais en outre, il en reprend complètement les mécanismes. Au lieu de gérer une ville, vous gérez une station balnéaire. Il existe quand même quelques adaptations très superficielles, mais on se retrouve très vite en pays de connaissance.

Vous avez besoin d'électricité, vous avez le choix entre plusieurs types de centrale, vous créez des parcs, des aires de loisirs.

Bien entendu, dans le même temps, des adversaires vous font concurrence, c'est ce qui le différencie de Sim City.

En fait, le plus ennuyeux, c'est d'apprendre les rouages et les mécanismes du jeu ; d'habitude, c'est ce qu'il y a de plus intéressant dans un jeu. Les Sim City like sont devenus indigestes et Holiday Island en est le parfait exemple. On peut craindre le pire pour Sim City 3000.

*Léo de Urlevan*





**NOTE**
★☆☆☆☆

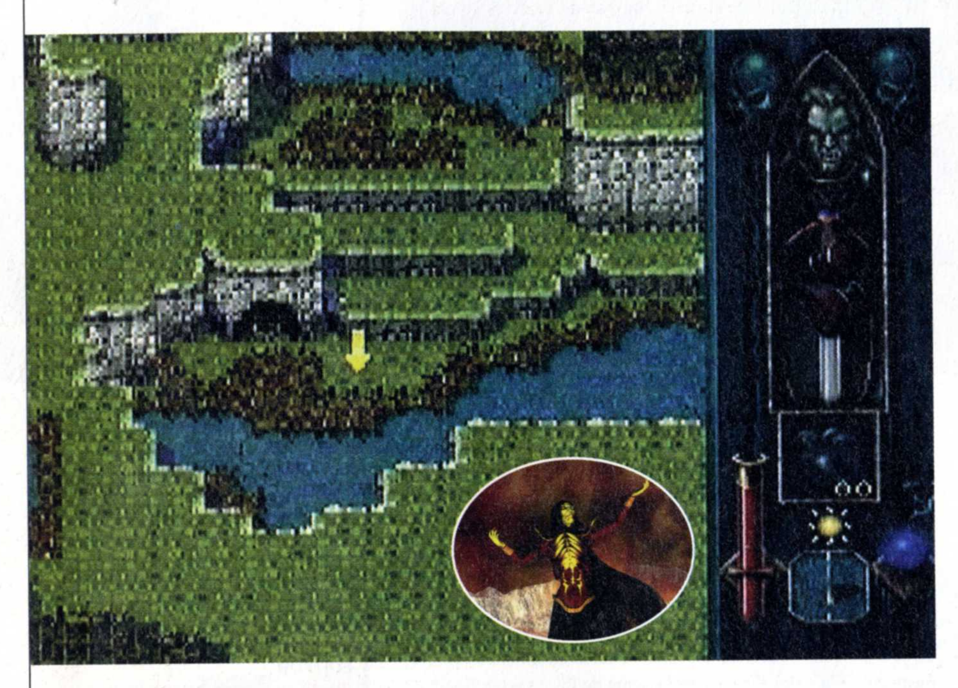
**ÉDITEUR**
**ECUDIS**

**GENRE**
**GESTION**

**CONFIGURATION**
**Pentium 90, 16 Mo, CD-Rom 4X, 59 Mo sur disque dur**

# Blood Omen : Legacy of Kain

## Chasseur blême, cœur noir





N'allez pas au village de Ziegsturhl, car ses habitants n'y sont pas accueillants. Prenons l'exemple de Kain, un jeune aventurier, noble de surcroît (c'est dire s'il est gentil) qui y a fait une halte. Mal lui en prit : après s'être fait refouler de l'auberge, il fut attaqué par une dizaine de brigands qui n'ont pas hésité à le tuer (c'est dire s'ils sont méchants). Alors qu'il agonisait, le corps traversé par une épée, un mystérieux nécromancien le ramène à la vie, ou presque. En effet, Kain a dû dire adieu à ses belles mèches d'ébène et à son teint halé par les heures passées à marcher au soleil, au profit d'une tignasse grisâtre et d'une peau exsangue. Kain était donc devenu le Gainsbourg du coin, ce qui n'est pas forcément une bonne chose en soi, surtout à cette époque (c'est dire s'il a les nerfs). Heureusement, le nécromancien l'a doté de pouvoirs

## Au-delà de l'aspect sanglant de ce jeu se cache une aventure passionnante

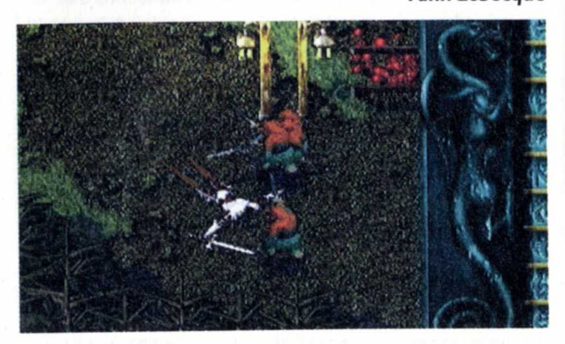
**NOTE**
★★★★☆
(★★★★☆ en 3DFX)
**ÉDITEUR**
**ACTIVISION**
**GENRE**
**ARCADE/AVENTURE-**
**CONFIGURATION**
**Pentium 90 MHz, 8 Mo de mémoire,Win95**

puissants, comme la possibilité de boire le sang de ses ennemis à distance, de se transformer en loup, chauve-souris, brouillard et d'autres choses encore, et de lancer des sorts aussi délicats que les «écorcheurs à vif». Au-delà de l'aspect sanglant de ce jeu se cache une aventure passionnante, se déroulant dans des décors souvent très sombres, très oppressants, le tout formant une carte assez imposante, ou encore huit chapitres assez longs parsemés de fossoyeurs, zombies, squelettes, magiciens puissants et autres pièges en tout genre. On retrouve l'esprit consoles avec une vue de dessus (on peut s'éloigner pour voir plus loin), des passages secrets et des combats incessants, à la manière d'un Zelda, mais en beaucoup moins «politicaly correct» (c'est dire si c'est une bonne chose). On devra ainsi affronter des ennemis puissants, et pour cela trouver, d'une part, leur point faible et, d'autre part, la manière d'en tirer parti. Il faut pour cela connaître l'effet des sorts que l'on obtiendra durant le périple, et les lancer à bon escient en utilisant l'arme la plus appropriée. Tout cela implique qu'il faudra visiter chaque lieu traversé avec beaucoup d'attention, pour découvrir les passages secrets (il y en a cent en tout, déclenchés en actionnant un interrupteur, en poussant un obstacle, ou en battant certains ennemis) qui regorgent de bonus, d'armes magiques et de sorts. Le but de Kain est de rétablir l'équilibre du monde en combattant les magiciens qui contrôlent les neuf piliers Nosgoth. Au terme de votre périple, vous en apprendrez plus sur celui qui vous a fait tuer, et surtout sur votre condition de vampire.

Pour contrôler Kain, on utilise plusieurs touches (trois ou quatre touches de fonctions et trois touches pour attaquer, sucer le sang ou lancer un sort), mais le tout est très intuitif. De plus, une aide en temps réel est disponible, vous indiquant l'effet de chaque sort ou de chaque objet dont vous disposez. De plus, les différentes formes que peut adopter Kain relancent encore l'intérêt de ce jeu. Lorsqu'il est «humain», il peut lancer des sorts, souvent très puissants (il y en a treize en tout). Le loup-garou peut sauter par-dessus les obstacles infranchissables par Kain, ce qui permet de visiter des endroits secrets. La chauve-souris permet de se «téléporter» d'un point à un autre de la carte. Le brouillard vous rend invisible et invulnérable. Le déguisement vous permet de vous glisser partout sans être repéré, etc. Blood Omen est donc dans le principe un jeu très complet. Le meilleur, c'est que la réalisation suit le mouvement : les animations sont fluides (il faut voir les «morphings» de Kain), le scrolling aussi et la prise en main est assez intuitive.

Ce jeu est donc excellent, puisqu'il dispose d'un scénario original, d'une réalisation sans faille (en dehors des combats parfois un rien confus) et surtout d'une orientation «adulte». Le seul vrai point faible du jeu vient du doublage, logiquement issu de la version PlayStation, car les voix françaises sont loin d'être aussi convaincantes que les voix anglaises, ce qui est toujours assez désagréable, et nuit tout de même à l'ambiance. Enfin, un jeu réussi où l'on incarne une créature détestable, dans un univers cohérent et sombre, respectant bien l'esprit de Dracula de Bram Stocker. Du grand art de la part d'Activision.

*Yann Lebecque*





# Dragon Dice

## Alea jacta est





Après la mode des jeux de cartes à collectionner, façon Magic the Gathering, voici les jeux de dés à collectionner, dont Dragon Dice est le plus connu et le plus primé. Dans ce jeu, des armées de monstres sortis tout droit de l'univers de Tolkien (goblins, elfs, nains...) s'affrontent pour la domination d'un royaume. L'adaptation PC est complète : on trouve 128 dés représentant une dizaine de races, un didacticiel pour se familiariser avec les règles, on peut jouer à quatre sur le même écran ou en réseau, et il y a même un mode Campagne. Les graphismes sont corrects bien qu'un peu simplistes, et les musiques, peu nombreuses, sont excellentes. Les seuls points négatifs sont l'interface, qui demande un certain temps d'adaptation, et l'intérêt du jeu : on est loin d'un Magic The Gathering tant pour la variété du jeu que pour les stratégies, qui se réduisent à choisir le type de terrain sur lequel on veut combattre et le type d'attaque. En fait, Dragon Dice est une sorte de wargame ultra-simpliste où l'on aurait remplacé les pions des unités par des dés qui détermineraient aussi les résultats des combats : pas de quoi s'extasier. Dragon Dice est donc réservé aux fans du jeu original, ou aux curieux.



**NOTE**
★★☆☆☆

**ÉDITEUR**
INTERPLAY

**GENRE**
STRATÉGIE

**CONFIGURATION**
486DX2-66, 8 Mo de mémoire, Windows 95, CD-Rom 4X

# Koala Lumpur

## Lumpur délire !



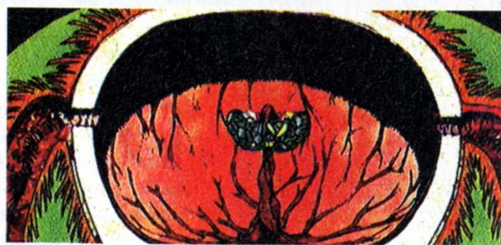

Apprenez à parler chien...

Koala Lumpur est un koala, certes, mais surtout un magicien de renom, célèbre dans les cabarets du monde entier. Féru de culture, il tombe un jour sur un parchemin qu'il lit, tout naturellement. Mal lui prend, car il libère Macho De Nada, le mal absolu, une espèce de diable «body-buildé» en string paillettes qui, malgré sa ressemblance avec la meute des culturistes décérébrés qui hantent les Gymnase Clubs, menace la Terre entière. Le seul espoir de Koala : retrouver les autres parties de ce parchemin et les réunir pour détruire ce démon. Avec un scénar' aussi «plan-plan», Koala Lumpur est soit un jeu d'aventure grandiloquent et kitch, soit un jeu à prendre au deuxième degré. Si vous avez choisi la deuxième possibilité, «bingo», vous avez gagné. Et Koala ne va pas partir seul, bien sûr. Il va être accompagné de Dingo, un chien inventeur de génie, un peu frappé tout de même. Mais aussi de Mouche, la seule aide divine qui lui soit accordée. Et vous incarnez qui dans cette affaire ? La mouche, «bingo again !»

**Il vous faudra apprendre la langue des chiens pour passer la douane**

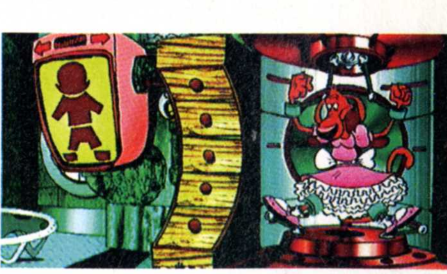
Pour réussir sa mission, Koala va traverser tour à tour l'île de Dingo, le Monde des choses perdues, où règne Nœud de Bois, une marionnette de ventriloque portée sur la gente féminine, et ses meutes de pitbulls sanguinaires, le Ruisseau de la Conscience, où la «douce» Aimée Fort, une ex. de Dingo, vous en fera baver, et pas qu'un peu, et l'Œil dans le Ciel, une station orbitale construite par une gamine cruelle, malheureuse de ne pas avoir d'amis. Bref, un sacré tour de la galaxie, très dépaysant, et surtout une bonne occasion de se griller les neurones, tant certaines énigmes sont corsées. On pense très vite aux jeux Lucas Arts, et surtout à Sam and Max. Koala passe son temps à s'étonner du monde et à se poser des questions, et Dingo, toujours ronchon, à critiquer tout le monde. Il y a aussi beaucoup d'humour, plus ou moins bon selon les répliques, humour très bien mis en valeur par les excellents doublages d'Ubi Soft qui confirme, une fois de plus, qu'elle aime les jeux bien produits. Koala a un accent indien très prononcé, et se base sur des réflexions «bouddhistes» d'assez mauvais goût. Dingo, lui, balance des vannes à tout va, et perd souvent la boule. C'est l'occasion pour vous, Mouche, d'aller faire un tour dans ses méninges pour y mettre de l'ordre. Ainsi, il vous faudra apprendre la langue des chiens pour passer la douane, ou trouver une suite logique pour qu'Aimée Fort vous laisse repartir. S'il est bourré de trouvailles sympas et rigolotes, ce jeu fait souvent mouche (ahah) et, plus important encore, les énigmes sont toujours logiques. On devra par exemple trouver le code de l'ordinateur pour délivrer Dingo, enfermé dans son frigo. Pour cela, il faudra mettre en route un générateur, trouver les différentes fonctions des consoles, comprendre la façon dont transitent les infos d'une console à l'autre... Bref, dès les premières secondes de jeu, ça carbure un max.
Dans l'Œil dans le ciel, il faudra comprendre comment se déplacent des champs de force pour traverser des couloirs sans se faire griller et, dans le Ruisseau de la Conscience, réussir des épreuves de logique loufoque. Si certaines énigmes vous coinceront sûrement pendant des heures, vous pourrez tout de même continuer à jouer, puisque l'ordre selon lequel vous visitez les lieux n'est pas fixe. On ne s'ennuie donc jamais, on réfléchit beaucoup, et l'on se marre pas mal. Une réussite sur toute la ligne, dans un domaine un peu trop négligé ces derniers temps.

*Mr M*



C'est de là que vous choisirez votre destination.

Dingo est un génie, mais son cerveau est ridicule



Des tortures insoutenables.

**NOTE**
★★★★☆

**ÉDITEUR**
BRODERBUND

**GENRE**
AVENTURE

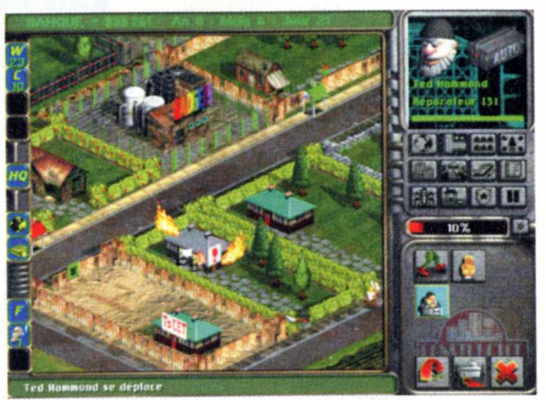
**CONFIGURATION**
CONFIG. : 486 DX2 66MHZ, 8 Mo de mémoire

# CONSTRUCTOR

## Pas de quartier !




La pizzeria est le repaire des malfrats. ▲




Le réparateur peut éteindre les feux ou arrêter les inondations. ▲

Depuis Sim City, la référence en matière de jeu de gestion d'une ville, les éditeurs n'étaient pas très chauds pour sortir un jeu concurrent. Aussi surprenant que cela paraisse, l'initiative vient d'Acclaim, dont j'ai un mal fou à me rappeler le dernier bon jeu (peut-être Mortal Kombat, il y a 5 ans ?). Mais soyons juste, Constructor n'est pas un bon jeu, mais un jeu excellent.

## Le réveil d'Acclaim

Contrairement à Sim City, vous n'êtes plus un maire omnipotent, un demi-dieu capable de raser des montagnes d'un simple clic souris, mais un simple promoteur immobilier, même pas de la famille de Bouygues, qui fait son beurre en




Selon le standing des maisons, les locataires changent. ▲

**NOTE**
★★★★☆
**ÉDITEUR**
**ACCLAIM**
**GENRE**
**GESTION**
**CONFIGURATION**
**486 DX2-66, 8 Mo, DOS, CD-ROM 4X**

## Un nain de jardin, ça calme

vendant des maisons préfabriquées et en ramassant les loyers. La différence est de taille car, à la moindre erreur, la municipalité vous sanctionne, soit en baissant votre score, soit en vous foutant à la porte avec pertes et fracas. Et les raisons d'être sanctionné sont nombreuses avec vos locataires qui se plaignent pour un oui ou pour un non ! Tiens, en voilà un qui vient d'écrire une lettre incendiaire à la municipalité à cause du voisinage bruyant de ma belle cimenterie, celle qui me permet de fabriquer des habitations de haut standing.
Et celui-là, qui trouve que son jardin serait plus beau avec un ou deux arbres ! Pourquoi pas une piscine olympique ? Je vais vite calmer sa mauvaise humeur : l'usine de gadgets va lui envoyer une caisse de nains de jardin et il ne lui manquera plus que Blanche-Neige pour se lancer dans le dessin animé.
Le bon côté des choses, c'est qu'un locataire heureux, avec une maison bien entretenue et équipée, est une vraie vache à lait pondeuse (ça existe, ça ?) : il ne rechignera pas devant des loyers plus élevés, et fera des enfants en pagaille, qui iront se loger dans vos autres maisons ou qui deviendront la main-d'œuvre de vos usines. En outre, plus le niveau d'équipement des maisons est élevé, plus le niveau de vie augmente, plus vous avez de chances d'avoir des locataires capables d'habiter vos plus belles maisons, c'est-à-dire celles qui rapportent le plus d'argent.

## Un bon locataire fera un bon flic

Les locataires cultivés pourront même s'engager dans la police, afin de remettre de l'ordre dans votre quartier (là, ce n'est pas très réaliste, je vous l'accorde : dans la réalité, les gens cultivés, on les trouve partout SAUF dans la police). La police, c'est pas vraiment pour vos concitoyens geignards,



À FORCE D'AMÉLIORER LES INSTALLATIONS, CERTAINS LOCATAIRES SE RETROUVENT DANS DES PALACES.



LES QUATRE ICÔNES CORRESPONDENT AUX QUATRE ACTIONS DU HIPPIE (MANIF', TAPAGE, SQUAT, ALTERCATION). LA ROUTINE, QUOI !

mais pour ceux des autres quartiers, gérés par des promoteurs malhonnêtes, sans foi ni loi, qui essayent par tous les moyens de vous mettre à la rue, à se demander s'ils ne sont pas en cheville avec la municipalité. Vous achetez une parcelle, ils viennent s'installer dessus si vous n'y construisez pas rapidement ! Vous bâtissez une communauté hippie pour squatter leurs maisons, et ils les mettent en prison en utilisant des hélicoptères pour leur faire la chasse ! Pourquoi pas des chars, bandes de fascistes ! Et dire que mon hippie ne sortira de prison que dans deux cents jours, pauvre gars...

## Parrain contre fantôme

Il faut vraiment se démener pour survivre dans un tel univers et ne jamais hésiter à sortir le grand jeu. Si vous construisez des hôpitaux pour soigner vos ouvriers ou des écoles pour faire monter le niveau d'éducation de vos locataires, qui passent leur temps à jouer sur les ordinateurs que vous leur offrez, vous devrez aussi construire des maisons très spéciales (non, pas celles auxquelles vous pensez), dont les habitants sont autant de moyens d'attaquer l'adversaire. Il y a la maison hantée, pour avoir des fantômes qui terroriseront les autres quartiers et pourront se transformer en zombies, la pizzeria pour se mettre en cheville avec le parrain local, ou encore le clown qui amuse les chiens de garde, pendant que vous pillez les maisons avec vos voleurs.

Et pour les coups durs, vous pouvez toujours construire un bar qui amènera des voyous, ou la maison du psychopathe, un type plus sado que maso qui se balade dans la rue avec un masque de cuir, même en plein été, et qui joue de la tronçonneuse comme un artiste sur les palissades des maisons.

## Dans le style Wallace et Gromit

Comme vous l'avez sans doute compris, Constructor n'est pas un jeu triste. Ce serait même plutôt l'inverse car tout prête à sourire ou à rire : les musiques sont tordantes et le look des habitants est soigné, avec des trognes à la Wallace et Gromit. Sans oublier toutes les petites animations qui égayent chaque événement, dont certaines nous ont fait éclater de rire.
Mais ce n'est pas parce que le jeu est drôle qu'il est facile. Loin de là ! Une option permet de faire une partie sans avoir les autres quartiers en concurrence, afin de se familiariser avec les mécanismes complexes du jeu et l'interface. C'est seulement une fois que l'on maîtrise bien ce niveau qu'on peut aller voir d'autres villes avec des opposants, gérés de main de maître par l'ordinateur (le niveau de difficulté est tout de même réglable).
Constructor est donc un petit chef-d'œuvre qui a l'avantage, sur un Sim City, de l'humour et de la présence d'adversaires coriaces : une future référence ?

*J. F. Molas*


LES BATAILLES D'OUVRIERS SE GÈRENT UN PEU À LA WARCRAFT.



C'EST À LA BANQUE QU'ON PAYE SES IMPÔTS ET QU'ON EMPRUNTE.

# IF22

## Ils le vendent, ça ?





Vous vous souvenez de Flight Unlimited, ce jeu révolutionnaire qui utilisait des photos satellites pour texturer le paysage. Si je vous en parle, c'est que pour F22 Raptor, c'est un peu la même chose mais avec l'avion de chasse F22 à la place. Enfin, ce n'est pas le seul changement notable, car autant Flight Unlimited était beau et jouable, autant F22 Raptor ne l'est pas. Après une intro minable, on arrive dans un menu affreux qui fait penser à un mauvais shareware. Après un chargement horriblement long d'une mission, on arrive dans un simulateur aux graphismes laids, avec un paysage d'une platitude navrante, et quelques très rares objets 3D (aéroports, chars...). Mais le pire, c'est la lenteur d'affichage et les temps de réaction de l'avion, qui donnent l'impression de ne pas être dans un jeu en temps réel !!! Je baisse alors la résolution à 640x480 et, pour faire bonne mesure, j'enlève aussi tous les détails graphiques. Le jeu devient alors atrocement laid (une couleur unie pour le ciel, un paysage qui ressemble à une nappe à gros carreaux...), et à peine plus rapide ou jouable. Finalement, j'essaye avec une carte accélératrice 3DFX et c'est le KO technique : alors qu'on pouvait s'attendre à ce que la 3DFX rame tôt ou tard avec des jeux splendides, F22 Raptor arrive tout juste à afficher 8 images/seconde (avec toujours les détails au minimum) grâce à cette carte.

*J. F. Molas*

**NOTE**
★☆☆☆☆

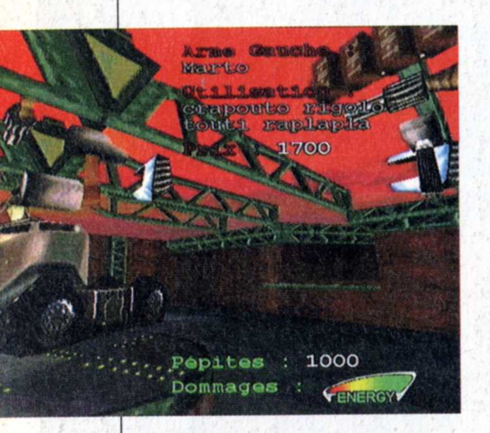
**ÉDITEUR**
INTERACTIVE MAGIC

**GENRE**
SIMULATEUR DE VOL

**CONFIGURATION**
PENTIUM 90MHz, 16 Mo, W95, SVGA, CD-Rom 4X

# TRUCKS

## Y'a un truck qui cloche...







Sur une planète où circulent énormément de poids lourds crachant une fumée noire, une tribu de fous vénère la vitesse et le fun, surtout au volant d'un 38 tonnes. Cette tribu est celle qui a commis Trucks, un jeu de course où l'on pilote des camions rigolos qui ont le défaut de braquer énormément, mais l'énorme avantage de disposer d'un boost et de pouvoir passer en mode 4 x 4 pour se sortir des ornières. Au bord de la piste sale, fort bien dessinée, des tourelles attendent que passe un imprudent, histoire de lui balancer quelques missiles à travers la tronche. Au volant de votre tas de taule infâme (qui varie selon votre mission), vous devrez accomplir quelques missions. Par exemple, apporter des pièces à une centrale nucléaire en un temps limité, ou être le premier à aller sur un point, voire affronter des droïdes dans une arène. À première vue, c'est tentant. Le problème, c'est que pour trouver certains points clefs du parcours, c'est la croix et la bannière. Lorsque l'on fait une course, ça se transforme bientôt en pugilat généralisé, et l'on a du mal à s'éclater du fait que le camion a un rayon de braquage bien trop petit et qu'il se retourne un peu trop facilement (on dirait un «truck en plume»). Le résultat est un jeu assez rigolo, mais bien trop bourrin pour que l'on s'accroche vraiment. C'est d'autant plus dommage que le moteur 3D est excellent, animant des graphismes fins de façon très fluide (bien que le clipping soit important) et que l'on peut s'acheter de nouveaux équipements grâce à l'argent que l'on gagne à la fin des missions. On pourra quand même se dire que comparé aux autres jeux de 4 x 4 ou de conduite bourrin, Trucks est très largement au-dessus.

*Yann Lebecque*

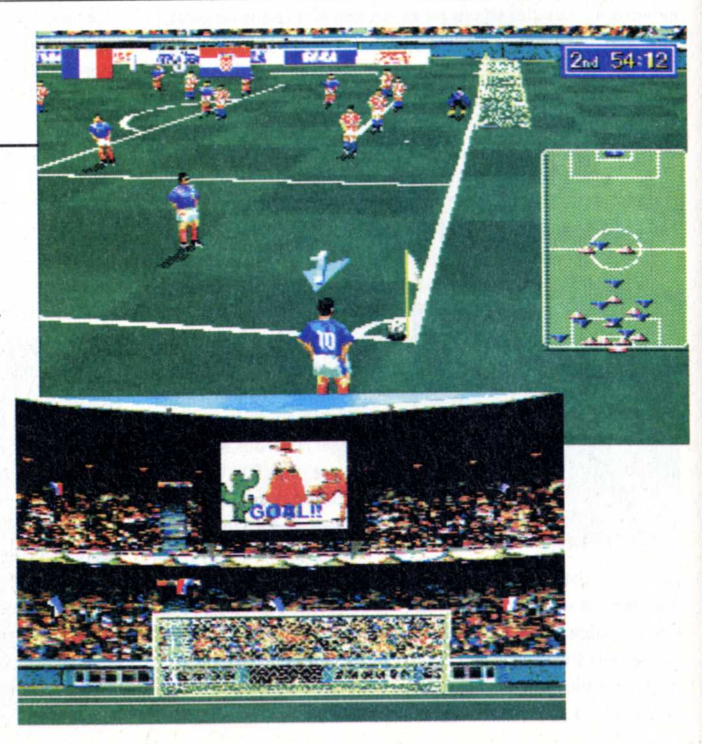



**NOTE**
★★★☆☆
**ÉDITEUR**
**MICROFOLIE'S**
**GENRE**
**CONDUITE ARCADE**
**CONFIGURATION**
**Pentium 75 MHz, 16 Mo de Ram**

# SEGA WORLDWIDE SOCCER

## Rien à foot






Sega fait un jeu de foot. C'est lent en haute résolution, moyennement rapide en basse résolution. Chose curieuse, c'est affreusement moche dans tous les cas de figure. Bon, je ne suis pas un grand spécialiste de foot, mais j'ai quand même rarement vu le gardien au milieu du terrain. En fait, je venais de dégager et aucun joueur n'a été sélectionné pendant pas mal de secondes, à part le gardien.
Les équipes ne sont pas officielles. Les menus sont assez immondes et on essaie de passer très vite dessus tant ils sont laids ; malheureusement, les chargements sont poussifs. On a l'impression d'avoir devant soi de multiples options mais tout est limité : trois stades, deux climats. Bref, côté jeu de foot, on se reconcentrera sur les bon vieux FIFA ou Actua...

*Léo de Urlevan*

**NOTE**
★☆☆☆☆
**ÉDITEUR**
**SEGA**
**GENRE**
**FOOT**
**CONFIGURATION**
**P133, 32 Mo de Ram, CD-Rom 4X**

# Retrouvez **PC SOLUCES** sur Internet. On vous invite, **C'EST GRATUIT !**



*Tous les deux mois, vous retrouvez PC Soluces et PC Collector chez votre marchand de journaux ou dans votre boîte aux lettres, mais peut-être que cela ne vous suffit pas. Si c'est le cas, n'hésitez pas à venir sur le réseau AOL. Et cela pour deux raisons. Premièrement, parce que vous y trouverez tout ce que vous cherchez ; deuxièmement parce que cela ne vous coûtera pas bien cher : le kit de connexion AOL avec 15 heures gratuites vous est offert avec ce numéro.*




Bienvenue sur AOL !




Tout un tas d'infos pour les technofreaks.




Il y en a aussi pour les consoles.




Vous pouvez télécharger des démos, des patches, des images...




Tout pour les PC. La Samaritaine Micro...

Commençons par le côté financier ! Si vous avez un PC et un modem, alors il ne vous reste plus qu'à installer le logiciel de navigation pour connaître l'ivresse des surfers. Cette offre vous permet d'être **abonné gratuitement à ce réseau pendant 1 mois, tout en disposant de 15 heures de connexion**. Une fois sur AOL, vous aurez accès à l'intégralité de ses services. Ainsi, vous pourrez visiter tous les sites internet, et même disposer de votre propre page Web pour donner la chance au monde entier de vous connaître ou de découvrir vos passions. Vous pourrez tout aussi bien rester au chaud chez AOL, puisqu'il vous informe dans de nombreux domaines. L'actualité vous passionne ? Lisez les dépêches et consultez les photos qui arrivent au rythme des événements. Vous êtes plutôt branché micro, voyage ou finance ? No problemo, il y en a aussi pour vous. Vous attendez des news sur le cinéma, les jeux ou des nouvelles internationales ? Easy, cliquez et vous y êtes. Et si vous ne trouvez pas votre bonheur dans les pages AOL, pas de soucis, une liste de forums vous permettra de dialoguer avec les abonnés. Vous aurez même votre adresse e-mail perso pour frimer avec votre carte de visite.

Concernant la partie jeux, voici ce que nous vous proposons. **Planète Micro c'est une centaine de soluces, des tips et astuces, des démos à télécharger, des infos et actus et une messagerie**. Les solutions sont issues de PC Soluces, y compris des numéros épuisés, ce qui est une bonne occasion de se sortir de blocages qui paraissaient insurmontables. Certaines d'entre elles contiennent même des plans que vous pourrez télécharger, c'est dire si l'on pense à vous. De plus, vous pourrez nous poser des questions grâce à la messagerie, pour que, vraiment, plus aucun jeu ne vous résiste ! Mais SOS Jeux, c'est aussi une partie consoles avec le magazine Playmag, offrant le même type de services, et ainsi plus aucun jeu au monde ne vous prendra la tête.

# ABONNEZ-VOUS À PC SOLUCES

(tout pour **bien choisir** et **terminer vos jeux**)

***Retrouvez dans chaque numéro des centaines de trucs et d'astuces, des solutions complètes pour tous les jeux, les plans et les cartes pour les jeux les plus difficiles, des guides stratégiques, les tests des jeux sortis, les news et infos du moment...***

## *1 AN D'ABONNEMENT*

## *à PC SOLUCES*

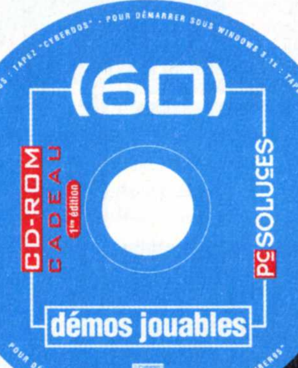
*(6 NUMÉROS)*

# 195 FF

*au lieu de 234 FF*

*(39 FF D'ÉCONOMIE)*

***Vous recevrez un CD-ROM PC en cadeau contenant + de 60 démos jouables***




**VOTRE CADEAU**

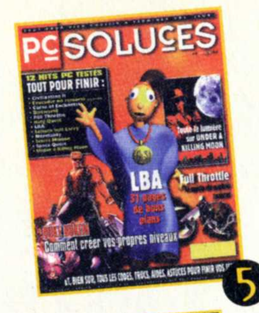
*Le CD-ROM PC SOLUCES (*)*

Aaron vs Ruth • Amulets & Armors • Baldies • Batlleground 1 : Bulge•Battleground 5 : Antietam • BattleSport • Blue Ice • Carmageddon • Chasm 1.3 • Cricket 97 • Crush Deluxe • Cyber Gladiators • Ecstatica 2 • F117A Stealth Fighter 2.0 • F1GP World Tour • Falcon 3 • Flight Unlimited 95 • Flip Out • Great Battles of Alexander • Harpoon on Line • Hover Race • Jewels of the Oracle • Killing Time • KKND Survivor • Krazy Ivan • MDK • Meet Puppet • Mind Grind • MP Battletech Solaris • Muzzle Velocity • NBA Jam Extreme • NCAA Final Four • Neophyte • NFL Quaterback 97 • Oddballz • La Panthère Rose • Pod • Rednecks • Rexblade • Robotron X • Scarab • Slamtilt • Sonic & Knuckles • Soul Trap • Space Rocks 3D • Street Racer • Super Tetris • SWIV 3D • TerraNova : Strike Force... • The Incredible Hulk • The Lost Vikings 2 : Norse... • The Settlers 2 Gold • Tiger Shark • Tomb Raider (Mystique) • Virtual Pool 95 • VR Soccer 96 • Warbirds • West World 2000 • Winter Race 3D • Zyclunt •

*(*) En cas d'épuisement des stocks, ce CD sera remplacé par un autre de même nature.*

**Voici la liste des solutions déjà publiées dans PC SOLUCES (n° 4 à 10, les numéros 1, 2, 3 & 4 étant déjà épuisés).**
**Le tableau ci-dessus vous présente les titres de jeux, la deuxième colonne vous indiquant le numéro concerné du magazine, tandis que la colonne de droite mentionne le type d'information publiée :**
**"T-T" pour les codes et astuces publiés dans notre rubrique Triche-Trash, et "S" pour Solution complète.**

| Jeu | N° | Type |
|---|---|---|
| 3D ULTRA PINBALL | 11 | T-T |
| 9 THE LAST RESORT | 10 | S |
| ABSOLUTE ZERO | 7,10 | T-T |
| ACTUA SOCCER | 5 | T-T |
| ACTUA SOCCER 96 | 11 | T-T |
| AFTERLIFE | 7 | S |
| AFTERLIFE | 7 | T-T |
| AGILE WARRIOR F-111X | 11 | T-T |
| ALADDIN | 6 | T-T |
| ALBION | 10 | T-T |
| ALERTE ROUGE : Les Alliés | 8 | S |
| ALERTE ROUGE : Les Soviets | 9 | S |
| ALERTE ROUGE | 11 | T-T |
| ALIEN BREED | 5 | T-T |
| ALIEN ODYSSEY | 5 | T-T |
| ALIEN RAMPAGE | 9 | T-T |
| ALIEN TRILOGY | 9 | T-T |
| AMOK | 9 | T-T |
| APACHE | 7 | T-T |
| APACHE LONGBOW | 10 | T-T |
| ARCADE AMERICA | 7 | T-T |
| ARCAD'X | 9 | T-T |
| ARCHIMEDEAN DYNASTY | 10 | T-T |
| ARENA | 11 | T-T |
| ARMORED FIST | 10 | T-T |
| ASHES TO ASHES | 9 | T-T |
| ATF (Advanced Tactical Fighter) | 9 | T-T |
| ATLANTIS | 11 | S |
| BAD MOJO | 9 | T-T |
| BALDIES | 10 | T-T |
| BATMAN FOREVER | 5 | T-T |
| BATTLE ARENA TOSHINDEN | 6 | S |
| BATTLE ARENA TOSHINDEN | 7 | T-T |
| BATTLE BEAST | ? | ? |
| BATTLE ISLE 3 | 6 | T-T |
| BEDLAM | 8, 9 | T-T |
| BENEATH A STEEL SKY | 10 | T-T |
| BERMUDA SYNDROME | 6 | S |
| BIG RED RACING | 10 | T-T |
| BIOFORGE | 8 | T-T |
| BLADE WARRIOR | 11 | T-T |
| BLAM MACHINEHEAD | 8 | T-T |
| BLOOD | 10 | T-T |
| BLOOD AND MAGIC | 9 | T-T |
| BRUTAL | 10 | T-T |
| BUG ! | 10 | T-T |
| BUNNY BRICK | 8 | T-T |
| CAESAR 2 | 5 | T-T |
| CAPTAIN CLAW | 10 | T-T |
| CAVEWARS | 9 | T-T |
| CHAOS OVERLORDS | 8 | T-T |
| CHASM | 8,10 | T-T |
| CHRONICLES OF THE SWORD | 6 | S |
| CHUCK ROCK | 10 | T-T |
| CIVILIZATION 2 | 5 | S |
| CIVNET | 7 | T-T |
| COLONIZATION | 7 | T-T |
| COMIX ZONE | 7 | T-T |
| COMMAND & CONQUER | 5, 6 | T-T |
| CONQUEST OF THE NEW WORLD | 7, 9 | T-T |
| COOL SPOT | 5 | T-T |
| CORRIDOR 7 | 9 | T-T |
| CRAZY DRAKE | 9 | T-T |
| CREATURES | 8 | S |
| CREATURES | 11 | T-T |
| CRICKET 97 | 10 | T-T |
| CRITICAL PATH | 7 | T-T |
| CRUSADER : NO REGRET | 7 | T-T |
| CRUSADER : NO REMORSE (Fin) | 5 | S |
| CRUSADER : NO REMORSE | 10 | T-T |
| CRYSTAL OF ARBOREA | 8 | T-T |
| CURSE OF ENCHANTIA | 5 | S |
| CYBERIA 2 | 7 | S |
| CYBERMAGE | 5, 1 | T-T |
| DAGGERFALL | 10 | S |
| DAGGERFALL | 11 | T-T |
| DARK SUN 2 | 8 | T-T |
| DAYTONA USA | 9 | T-T |
| DEADLOCK | 7, 8 | T-T |
| DEATHDROME | 9 | T-T |
| DEATH RALLY | 7, 8,11 | T-T |
| DEATH TRACK | 7 | T-T |
| DESCENT 2 | 5, 6, 8 | T-T |
| DESERT STRIKE | 6 | T-T |
| DESTRUCTION DERBY | 9 | T-T |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 9 | T-T |
| DETROIT | 5 | T-T |
| DEUS | 10 | T-T |
| DIABLO | 10 | S |
| DIE HARD TRILOGY | 10,11 | T-T |
| DISCWORLD | 5 | S |
| DISCWORLD 2 | 9 | S |
| DONALD DUCK IN COLD SHADOW | 10 | T-T |
| DOOM | 7 | T-T |
| DOWN IN THE DUMPS | 8 | S |
| DRAGON LORE 2 | 9,11 | T-T |
| DRAGON LORE 2 | 10 | S |
| DREAMWEB | 7 | T-T |
| DUKE NUKEM 3D | 7 | S |
| DUKE NUKEM 3D | 5,11 | T-T |
| DUKE NUKEM 3D (1ère Partie) | 6 | S |
| DUKE NUKEM 3D (Fin) | 7 | S |
| DUNE 2 | 5, 6, 8 | T-T |
| DUNGEON BACK : FORGOTTEN REALMS | 8 | T-T |
| DX-BALL | 11 | T-T |
| EF 2000 | 6 | T-T |
| EARTHSIEGE | 7 | T-T |
| EARTHSIEGE 2 | 7 | T-T |
| EARTHWORM JIM | 5,7 | T-T |
| EARTHWORM JIM 2 | 6, 7 | T-T |
| ELITE | 7 | T-T |
| ERADICATOR | 7, 9,10 | T-T |
| EVIDENCE | 11 | T-T |
| FABLE | 10 | S |
| FANTASY EMPIRES | 7 | T-T |
| FATAL RACING | 9 | T-T |
| FIFA SOCCER 96 | 5 | T-T |
| FIFA SOCCER 97 | 10 | T-T |
| FIRE FIGHT | 7 | T-T |
| FIRESTORM : THUNDERHAWK 2 | 7 | T-T |
| FLASHBACK | 8 | T-T |
| FLIGHT UNLIMITED | 7,11 | T-T |
| FORT BOYARD | 9 | S |
| FRAGILE ALLEGIANCE | 11 | T-T |
| FRONTIER†: FIRST ENCOUNTER | 6 | T-T |
| FULL THROTTLE | 5 | S |
| GABRIEL KNIGHT | 6 | S |
| GEAR WORKS | 7 | T-T |
| GENESIA | 6 | T-T |
| GENE WARS | 8, 9,10 | T-T |
| GEX | 9 | T-T |
| GNOME | 10 | T-T |
| GOBLINS 3 | 5 | T-T |
| GRAND PRIX 2 | 6 | S |
| GRAND PRIX 2 | 8 | T-T |
| GRAND PRIX MANAGER | 9 | T-T |
| GREED | 9 | T-T |
| GUBBLE | 9 | T-T |
| H2O | 9 | T-T |
| HARVESTER | 8 | T-T |
| HAVOC | 8 | T-T |
| HEIMDALL | 5, 7 | T-T |
| HELLBENDER | 8, 9,10 | T-T |
| HERETIC | 5 | T-T |
| HEROES OF MIGHT AND MAGIC | 9 | T-T |
| HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 | 9 | T-T |
| HI OCTANE | 7 | T-T |
| HOCUS POCUS | 6,11 | T-T |
| HOLOID | 10 | T-T |
| HUNTER HUNTED | 9 | T-T |
| HYPER 3D PINBALL | 10 | T-T |
| HYPERBLADE | 9 | T-T |
| IMPERIUM GALACTICA | 11 | T-T |
| INCA | 6 | S |
| INCA 2 | 6 | S |
| INCREDIBLE HULK | 11 | T-T |
| INDIANA JONES (Fate of Atlantis) | 7 | T-T |
| INTERPOSE | 10 | T-T |
| ISHAR 2 | 6 | T-T |
| IZNOGOUD | 11 | T-T |
| JAGGED ALLIANCE | 7 | T-T |
| JAZZ JACKRABBIT | 5 | T-T |
| KATHARSIS | 10 | T-T |
| KILLING TIME | 11 | T-T |
| KING'S QUEST | 5 | S |
| KKND | 10 | T-T |
| KRYPTON EGG | 5 | T-T |
| LA CITE DES ENFANTS PERDUS | 10 | S |
| LEISURE SUIT LARRY 1 | 5 | S |
| LEISURE SUIT LARRY 5 | 7 | S |
| LEISURE SUIT LARRY 7 | 9 | S |
| LEISURE SUIT LARRY 7 | 10,11 | T-T |
| LEMMINGS 3 | 6 | T-T |
| LEMMINGS 3D | 9,10 | T-T |
| LEMMINGS PAINTBALL | 7 | T-T |
| LES CHEVALIERS DE BAPHOMET | 7 | S |
| LIGHTHOUSE | 8 | S |
| LITTLE BIG ADVENTURE | 5 | S |
| LOGICAL | 6 | T-T |
| MAD TV | 6 | T-T |
| MAGIC CARPET | 7 | T-T |
| MAGIC THE BATTLEMAGE | 11 | T-T |
| MAGIC THE GATHERING | 10 | S |
| MAGIC THE GATHERING | 10,11 | T-T |
| MASTER OF MAGIC | 7 | T-T |
| MASTER OF ORION | 7 | T-T |
| MASTER OF ORION 2 | 9 | T-T |
| MAX | 10 | T-T |
| MDK | 11 | S |
| MDK | 11 | T-T |
| MECHWARRIOR 2 | 5 | T-T |
| MECHWARRIOR 2 MERCENARIES | 8 | T-T |
| MEGARACE | 10 | T-T |
| MEGARACE 2 | 8,10 | T-T |
| METAL RAGE V1.0 | 8 | T-T |
| MISSION FORCE : CYBERSTORM | 7, 9 | T-T |
| MONKEY ISLAND | 8 | S |
| MONKEY ISLAND | 6 | T-T |
| MONKEY ISLAND 2 | 6 | T-T |
| MONSTER TRUCK MADNESS | 8, 9 | T-T |
| MONTY PYTHON (Quest for the Holy) | 7 | T-T |
| MORIA | 11 | T-T |
| MORTAL KOMBAT | 7 | T-T |
| MORTAL KOMBAT 3 | 11 | T-T |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY | 11 | T-T |
| MOTO RACER | 11 | T-T |
| NBA FULL COURT PRESS | 10 | T-T |
| NBA JAM EXTREME | 8 | T-T |
| NECRODOME | 9 | T-T |
| NHL 97 | 10 | T-T |
| NIGHT HUNTER | 7 | T-T |
| NORMALITY | 5 | S |
| NOVASTORM | 5 | T-T |
| OFFENSIVE | 6 | T-T |
| ONE MUST FALL 2097 | 8 | T-T |
| OPERATION CARNAGE | 7,10 | T-T |
| ORION BURGER | 8 | S |
| OUTLAWS | 10 | T-T |
| OUTLAWS | 11 | S |
| OUTPOST | 6,10 | T-T |
| PANZER DRAGOON | 9 | T-T |
| PHANTASMAGORIA 2 | 9 | S |
| PHANTASMAGORIA 2 | 11 | T-T |
| PICK'N PILE | 7 | T-T |
| PINBALL FANTASIES | 6 | T-T |
| POD | 10 | S |
| POLICE QUEST SWAT | 7 | S |
| PRAY FOR DEATH | 9 | T-T |
| PRINCE OF PERSIA | 9,11 | T-T |
| PRINCE OF PERSIA 2 | 10 | T-T |
| PRIVATEER 2 : THE DARKENING | 8 | S |
| PRIVATEER 2 : THE DARKENING | 9 | T-T |
| PRO PINBALL : THE WEB | 8 | T-T |
| PRO TENNIS TOUR | 7 | T-T |
| PYROTECHNICA | 7 | T-T |
| QUAKE | 6, 7,11(x2) | T-T |
| QUAKE | 7 | S |
| QUARANTIME | 6 | T-T |
| QUIK | 8 | T-T |
| QUIVER | 11 | T-T |
| RAMA | 9 | S |
| RAPTOR | 8 | T-T |
| RAYMAN | 10,11 | T-T |
| REALMS OF CHAOS | 7, 8 | T-T |
| REBEL MOON RISING | 10 | T-T |
| REDNECK RAMPAGE | 9,11 | T-T |
| REDNECK RAMPAGE | 11 | S |
| RETURN FIRE | 9 | T-T |
| REX BLADE THE APOCALYPSE | 11 | T-T |
| RISE OF THE ROBOTS | 6, 7 | T-T |
| RISE OF THE ROBOTS 2 | 6 | T-T |
| ROBINSON REQUIEM | 11 | T-T |
| ROCK'N'ROLL | 6 | T-T |
| SCORCHED PLANET | 10 | T-T |
| SCREAMER | 7, 8 | T-T |
| SCREAMER 2 | 8, 9 | T-T |
| SECRET MISSION | 5 | S |
| SEGA RALLY CHAMPIONSHIP | 9 | T-T |
| SHADOW WARRIOR | 11 | T-T |
| SHATTERED STEEL | 8 | T-T |
| SHELLSHOCK | 5 | T-T |
| SHERLOCK HOLMES | 10 | S |
| SILENT HUNTER | 5 | T-T |
| SIM ANT | 6 | T-T |
| SIM CITY 2000 | 11 | T-T |
| SIM COPTER | 9,10 | T-T |
| SIM EARTH | 5 | T-T |
| SIM FARM | 6 | T-T |
| SIM PARK | 10 | T-T |
| SKULLCRACKER | 8 | T-T |
| SKUNNY | 6 | T-T |
| SKYNET | 8, 9,10 | T-T |
| SLAMSCAPE | 9 | T-T |
| SLIPSTREAM 5000 | 7 | T-T |
| SOLAR CRUSADE | 11 | T-T |
| SPACE HULK | 6 | T-T |
| SPACE QUEST | 5 | S |
| SPEAR OF DESTINY | 9 | T-T |
| SPEED RAGE | 8 | T-T |
| STAR CONTROL 3 | 10 | T-T |
| STARGUNNER | 9 | T-T |
| STAR RANGERS | 6 | T-T |
| STONE KEEP | 10 | T-T |
| STORM | 10 | T-T |
| STORM MASTER | 8 | T-T |
| STRIFE | 5, 6 | T-T |
| SUPER STARDUST | 7 | T-T |
| SUPER STREET FGHTER 2 TURBO | 7 | T-T |
| SURFACE TENSION | 10 | T-T |
| SWIV 3D | 10 | T-T |
| SYNDICATE WARS | 9,11 | T-T |
| TERMINAL VELOCITY | 10,11 | T-T |
| T.F.X. | 11 | T-T |
| THE LAST EXPRESS | 11 | S |
| THE NEED FOR SPEED : Special Edition | 7 | T-T |
| THE NEED FOR SPEED 2 | 11 | S |
| THE 7th QUEST | 8 | T-T |
| THE RIPPER | 6 | S |
| THE RIPPER | 6 | T-T |
| THE SETTLERS | 10 | T-T |
| THE SETTLERS 2 | 8 | T-T |
| THE SETTLERS 2 | 6, 7 | S |
| THEME HOSPITAL | 11 | S |
| THEME HOSPITAL | 11 | T-T |
| THEME PARK | 11 | T-T |
| THIS MEANS WAR | 10 | T-T |
| THUNDERSCAPE | 11 | T-T |
| TIME COMMANDO | 7,11 | T-T |
| TIME COMMANDO | 8 | S |
| TIMELAPSE | 9 | S |
| TIME SLAUGHTER | 11 | T-T |
| TIME WARRIORS | 11 | S |
| TOMB RAIDER | 8 | S |
| TOMB RAIDER | 9,11 | T-T |
| TOONSTRUCK | 9 | S |
| TOP GUN | 5,11 | T-T |
| TOTAL MANIA | 7 | T-T |
| TRACER | 10 | T-T |
| TRANSARCTICA | 8, 9 | T-T |
| TRIPLE PLAY'97 | 9,11 | T-T |
| TROLLS | 6 | T-T |
| TYRIAN | 8 | T-T |
| UFO : ENEMY UNKNOWN | 7 | T-T |
| ULTIMA 8 | 6 | T-T |
| ULTIMA UNDERWORLD | 6, 7,10 | T-T |
| ULTIMA UNDERWORLD 2 | 6 | T-T |
| UNDER A KILLING MOON | 5 | S |
| UNDER A KILLING MOON | 9 | T-T |
| URBAN RUNNER | 6 | S |
| VENOM - SUPERMAN | 11 | T-T |
| VERSAILLES, Complot... | 9 | S |
| VIRTUA COP | 9 | T-T |
| VIRTUA FIGHTER | 7 | S |
| VIRTUA FIGHTER | 8 | T-T |
| WACHY WHEELS | 5 | T-T |
| WAGES OF WAR | 9 | T-T |
| WARCRAFT 2 | 7,11 | T-T |
| WARHAMMER | 6 | T-T |
| WARWIND | 8, 9 | T-T |
| WETLANDS | 6 | T-T |
| WINDSURF WILLY | 8 | T-T |
| WING COMMANDER ACADEMY | 7 | T-T |
| WING COMMANDER KILRATHI SAGA | 9 | T-T |
| WIPE OUT | 10,11 | T-T |
| WITCHAVEN | 6 | T-T |
| WITCHAVEN 2 | 5, 6 | T-T |
| WOLFENSTEIN 3D | 10 | T-T |
| X-COM | 7,10 | T-T |
| XS | 9 | T-T |
| X-WING | 6 | T-T |
| X-WING VS TIE FIGHTER | 11 | S |
| YODA STORIES | 11 | T-T |
| Z | 7 | S |
| Z | 7 | T-T |
| ZONE RAIDERS | 7 | T-T |
| ZOOL | 8 | T-T |
| ZOOL 2 | 8, 9 | T-T |
| ZOOM | 10 | T-T |
| ZORK NEMESIS | 7 | S |
| ZPC | 10 | T-T |
















*les n°1, 2, 3 et 4 sont déjà épuisés, n'attendez pas !*

**Il n'est pas trop tard pour commander les précédents numéros.**

## BULLETIN DE COMMANDE

◯ *Oui, je m'abonne à PC SOLUCES pour 1 an (6 n$^{os}$).*

*Je recevrai 6 numéros et le CD-ROM PC SOLUCES contenant plus de 60 démos jouables en cadeau pour 195 FF seulement, au lieu de 234 FF, soit une économie de 39 FF.*

*Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC SOLUCES*

◯ *Oui, je veux recevoir le :*

*n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐*
*de PC Soluces, pour 49 FF par numéro, et j'ai bien noté que le port était inclus.*

*Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC SOLUCES*

**NOM** .................... **PRÉNOM** .................... **AGE** ..........

**ADRESSE** ........................................

........................................

**VILLE** .................... **C.POSTAL** ....................

**PAYS** ....................

**À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à :**
**PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,**
**92-98, Bd Victor Hugo, 92115 CLICHY Cedex**

*Signature (obligatoire)*

Pour l'abonnement, délai d'expédition du CD-ROM : 8 jours. Tarif valable pour la France métropolitaine. Tarifs reste du monde : abonnement 300 FF et anciens numéros 50 FF pièce (port inclus) par chèque ou mandat international uniquement.






C'EST TROP DUR, ET CELA MET VOS NERFS À RUDE ÉPREUVE. VOUS ÊTES UN NERVEUX, ET VOUS DONNEZ DES COUPS DE POING DANS LE CLAVIER. ON RIGOLE, MAIS ÇA EXISTE. NON, IL NE S'AGIT PAS DE WINDOWS 95, MAIS D'UN JEU «RÉCALCITRANT». ALORS, POUR ÉVITER LE MASSACRE DES CLAVIERS INNOCENTS, IL VAUT MIEUX RESTER ZEN, ET ÊTRE PLUS INTELLIGENT QUE LE JEU QUE VOUS ÊTES EN TRAIN D'AFFRONTER. QUAND ON N'EST PAS LE PLUS FORT, AUTANT ÊTRE LE PLUS MALIN ! DANS CE CAS-LÀ, «ÊTRE PLUS MALIN», ÇA VEUT DIRE «TRICHER». C'EST MAL, MAIS TANT PIS.

# COMMENT TRICHER ?

## APPRENEZ À TRUQUER VOS JEUX VOUS-MÊME !

## Soyez une Fashion Victime, optez pour «Le Cheat Mode» !

Pour tricher dans un jeu, il existe plusieurs options. Par exemple, vous pouvez rester du bon côté de la barrière en utilisant les «Cheat Modes» et «Cheat Codes» qui sont parfois inclus dans les jeux. Ce sont des trucs qui ont été placés là par les programmeurs. À l'heure actuelle, on peut se demander s'ils le font pour eux ou pour la personne qui utilise leur jeu. En réalité, au tout début, le premier «Cheat Mode» a été introduit pour aider le programmeur à tester son jeu, et voir ce qui ne fonctionnait pas correctement, sans se prendre la tête sur les boss de fin de niveau (les bugs sont assez coriaces comme ça). Il a suffi qu'il oublie de l'enlever, et petit à petit tout le monde en a fait autant. Pour trouver ce type d'astuces, c'est assez peu évident. Mais de toutes façons, nous vous en dévoilons un grand nombre dans chaque numéro de PC Soluces, dans la rubrique des «Triche Trash». Si vous voulez malgré tout en trouver vous-même, il vous suffit d'essayer toutes les combinaisons de touches possibles et imaginables, à chaque instant du jeu. Vous avez bien trois siècles à tuer, non ?

## Ah ! tu veux pas parler, hein ? Alors on va te brancher sur PC Tools !

C'est bien beau les «Cheat Modes», mais tous les jeux n'en contiennent pas. Ou, le plus souvent, ils ont été désactivés par les programmeurs ou demeurent introuvables pendant très longtemps. Les programmeurs sont fourbes par nature. Par exemple, je sais qu'il existe un «Cheat Mode» dans Magic The Gathering (de Microprose). Il semblerait qu'il soit possible d'ajouter des vies, voir les cartes de son adversaire, etc. Le seul problème, c'est que pour le moment, personne n'a trouvé le moyen d'activer celui-ci ! Alors, que faire ? Subir le jeu ? Non ! On va tricher d'une manière plus sauvage, en charcutant directement la bestiole (l'avantage pour les uns, ou l'inconvénient pour les autres, c'est qu'un programme ne couine pas). Que ce soit en modifiant une sauvegarde du jeu, le programme ou directement la mémoire ! Ce n'est pas vraiment une solution prévue par nos amis programmeurs. Encore que certains se protègent d'une manière consciente ou inconsciente contre ce type de manipulation. Les programmeurs sont décidément très fourbes.

## Devenez un hacker recherché par le FBI

Tout d'abord, je préfère vous mettre en garde. Non pas que le FBI va frapper à votre porte. Ici, nous n'allons voir que la manière de modifier un fichier de sauvegarde. Jamais un programme ! En effet, pour vous apprendre à faire ce genre de modifications, il faudrait au préalable avoir une très bonne connaissance du langage machine, ainsi que des outils appropriés. Pas vraiment simpliste donc, laissons cela de côté ! Je sais, on vous a promis monts et merveilles, prisons et trois colonnes à la Une, mais il faut bien commencer par quelque chose, non ?

La plupart des jeux incluent un système de sauvegarde. Il vous est donc possible, à un moment donné, de créer sur votre disque dur un fichier où les paramètres de votre partie seront enregistrés. Cela peut être l'argent, le nombre de vies, les armes et toutes sortes de choses. Dans la majorité des cas, il est assez facile de modifier ce type de fichier. En fait, il vous faudra tout de même un outil indispensable : un éditeur hexadécimal (ça ne marche pas pour votre compte en banque, du moins pas pour le moment).

```
MAGICd.SVE - Hex Workshop
File  Edit  Disk  Options  Tools  Window  Help
MAGICd.SVE
00000000 FF44 756D 6D79 0000 0000 0000 0000 0000  .Dummy..........
00000010 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000  ................
00000020 0000 0000 FFFF FFFF 00FF 0100 0000 0000  ................
00000030 0000 0000 40B3 4100 0000 0000 0000 0000  ....@.A.........
00000040 FF0F 0100 0000 0000 FF44 756D 6D79 0000  .........Dummy..
00000050 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000  ................
00000060 0000 0000 0000 0000 0000 0000 FFFF FFFF  ................
00000070 00FF 0100 0000 0000 0000 0000 40B3 4100  ............@.A.
00000080 0000 0000 0000 0000 FF0F 0100 0000 0000  ................
00000090 FF44 756D 6D79 0000 0000 0000 0000 0000  .Dummy..........
000000A0 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000  ................
000000B0 0000 0000 FFFF FFFF 00FF 0100 0000 0000  ................
000000C0 0000 0000 40B3 4100 0000 0000 0000 0000  ....@.A.........
000000D0 FF0F 0100 0000 0000 FF44 756D 6D79 0000  .........Dummy..
000000E0 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000  ................
000000F0 0000 0000 0000 0000 0000 0000 FFFF FFFF  ................
00000100 00FF 0100 0000 0000 0000 0000 40B3 4100  ............@.A.
00000110 0000 0000 0000 0000 FF0F 0100 0000 0000  ................
00000120 FF44 756D 6D79 0000 0000 0000 0000 0000  .Dummy..........
00000130 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000  ................
```

## Ruez-vous sur les éditeurs

Non, non, ne téléphonez pas à UBI Soft ou à Eidos pour avoir des aides de jeu. Un éditeur, c'est aussi un utilitaire qui vous permet de modifier votre fichier en voyant la valeur de chacun des caractères qu'il contient. La valeur des caractères est le plus souvent exprimée en hexadécimal ainsi qu'en caractères normaux. Pour nos exemples, nous allons utiliser Hex Workshop qui est un logiciel assez puissant.

## Après le 9 vient le A

Oui, je sais, c'est un intertitre étrange au premier abord. En fait, je comptais en hexadécimal. Au début, la Terre était un magma informe, puis vinrent les dinosaures et Windows 95 (à peine plus évolué). Entre les deux derniers vint s'intercaler l'invention de l'ordinateur qui, à bien y réfléchir, est le fléau de notre siècle, puisqu'il a fait d'un type comme Bill Gates l'homme le plus riche du monde, en vendant des produits qui ne font pas ce pour quoi ils sont vendus (en l'occurrence nous faire gagner du temps), et permit à Hollywood de faire des films sans scénario. Sans parler de la décentralisation et de l'esclavagisme planétaire, mais... pardon ? Oui, je me calme.

L'hexadécimal est une manière de compter assez différente de la nôtre (voir encadré 1). Il existe un moyen très simple et rapide de faire les conversions. Il s'agit de la calculatrice de Windows.

## Je sais pas compter. Oui, mais j'ai une calculette, alors...




Double-cliquez dessus dans le bon groupe de programme pour Windows 3.1. Pour Windows 95, cliquez sur le menu «DEMARRER» puis choisissez «PROGRAMMES», «ACCESSOIRES», et pour finir cliquez sur la calculatrice. Une fois que vous l'avez démarrée, si vous ne voyez pas la même chose que sur notre photo, allez dans le menu «AFFICHAGE», pour la mettre en mode «SCIENTIFIQUE». À ce moment-là, il vous sera possible de convertir des nombres décimaux en hexadécimaux, ou inversement. Tapez «10 000» et cliquez sur le petit rond blanc à côté de «HEX». Votre «10 000» se transformera alors en «2 710», ce qui veut dire la même chose, mais en hexadécimal, comme sur la photo. À présent, vous pouvez convertir en un clin d'œil un nombre hexadécimal.




## FAITES-VOUS MAL À LA TÊTE

***Lorsque nous comptons, nous allons de «0» à «9» avant d'ajouter une dizaine, puis une centaine. C'est ce que l'on appelle la base 10. En hexadécimal, on compte en base 16. Cela va donc de «1» à «F»... Oui, au premier abord, cela paraît très étrange, mais voici un tableau qui vous aidera à mieux comprendre.***

| | | |
|---|---|---|
| 0-00 | 20-14 | 130-82 |
| 1-01 | 21-15 | 140-8C |
| 2-02 | 22-16 | 150-96 |
| 3-03 | 23-17 | 160-A0 |
| 4-04 | 24-18 | 170-AA |
| 5-05 | 25-19 | 180-B4 |
| 6-06 | 26-1A | 190-BE |
| 7-07 | 27-1B | 200-C8 |
| 8-08 | 28-1C | 300-12C |
| 9-09 | 29-1D | 400-190 |
| 10-0A | 30-1E | 500-1F4 |
| 11-0B | 40-28 | 600-258 |
| 12-0C | 50-32 | 700-2BC |
| 13-0D | 60-3C | 800-320 |
| 14-0E | 70-46 | 900-384 |
| 15-0F | 80-50 | 1000-3E8 |
| 16-10 | 90-5A | 1500-5DC |
| 17-11 | 100-64 | 2000-7D0 |
| 18-12 | 110-6E | 3000-BB8 |
| 19-13 | 120-78 | 10000-2710 |

***LE PREMIER CHIFFRE EST EN DÉCIMAL (BASE 10), ET LE SECOND EN HEXADÉCIMAL (BASE 16).***

***Vous avez remarqué que la différence se fait sentir dès le «10» qui devient un «0F» en hexadécimal.***

# Ouvrez le capot, et n'ayez pas peur de vous salir les mains...


AVANT

Dans cet exemple, nous allons voir comment modifier une sauvegarde du jeu Magic The Gathering, mais en suivant le même principe, vous pourrez le faire dans la plupart des jeux. Donc, dans Magic, vous avez de l'argent. Mettons que vous avez 200 pièces d'or, et faisons une sauvegarde. Utilisons la calculatrice pour convertir «200» en hexadécimal, et cela nous donne «C8». Démarrons l'éditeur hexadécimal, et choisissez «FILE» puis «OPEN».

Pointez sur le répertoire où se trouvent les sauvegardes du jeu. Dans la majorité des cas, c'est dans le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur, ou pas très loin... Ensuite, il faut repérer le fichier de sauvegarde. Il se peut qu'ils soient tous dans un répertoire «SAVEGAME», ou qu'ils aient des noms particuliers. Dans le cas de Magic, le nom du fichier de sauvegarde est «MAGIC*.SVE». L'étoile correspond au numéro de la sauvegarde. Pour repérer un fichier de sauvegarde, il suffit de regarder les fichiers qui sont apparus depuis peu ! (Sous Windows, allez dans «AFFICHAGE», puis dans «RÉORGANISER LES ICÔNES», et choisissez par date, les fichiers modifiés le plus récemment apparaîtront en haut de la fenêtre.)

À présent que le fichier est ouvert, cliquez sur «EDIT», et choisissez «FIND». Ecrivez «C8», et cliquez sur «HEX» pour bien montrer que vous voulez chercher une valeur hexadécimale. En effet, si vous cliquez sur «ASCII» vous ferez une recherche en mode texte (on voit donc que C8 n'a pas de sens en lui-même, puisqu'il peut correspondre au «mot» C8, qui n'a pas de sens pour nous, ou au nombre 200, écrit en hexadécimal...) Cliquez sur «FIND NEXT», et attendez.

Le programme trouve «C8». Il y a de fortes chances qu'il s'agisse du nombre de vos pièces d'or. Mettons «10 000» pièces d'or. Mais il faut le faire en hexadécimal. Convertissez «10 000» avec la calculatrice, et vous obtenez «2 710». Mais tapez «1 027». Oui, bizarrement les nombres sont stockés dans les fichiers de manière inversée, c'est pourquoi le «10» doit être mis avant le «27». Allez dans «FILE» et choisissez «SAVE». On vous demandera si vous voulez faire une copie de sauvegarde du fichier avant la modification. Cela peut être un bon moyen d'éviter les erreurs.

Retournons dans le jeu et effectivement, vous êtes à présent à la tête de 10 000 pièces, ce qui vous permettra de vous amuser un bon moment !



APRÈS

# Hola ! Partez pas comme ça !

J'ai pas encore fini. Comme je l'ai déjà dit, nous vous avons présenté un exemple qui s'applique à la plupart des sauvegardes de jeux. Toutefois, lorsque vous faites une recherche sur un nombre, il est préférable qu'il soit assez important. Si vous faites une recherche sur un petit nombre comme «01» ou «02», vous en trouverez beaucoup, et il sera très difficile de savoir lequel modifier.

Vous avez remarqué aussi que l'on utilise en hexadécimal essentiellement des nombres écrits par paire. On n'écrit pas «1» mais «01». Donc, si vous convertissez «100 000», vous obtiendrez «186A0» avec la calculatrice. En fait, c'est «0186A0», et comme nous l'avons déjà vu, si vous voulez écrire cette valeur dans une sauvegarde, il faudra taper «A08601», puisque c'est inversé par paquet de deux. Après cela, vous comprendrez mieux pourquoi certains jeux sont buggés...

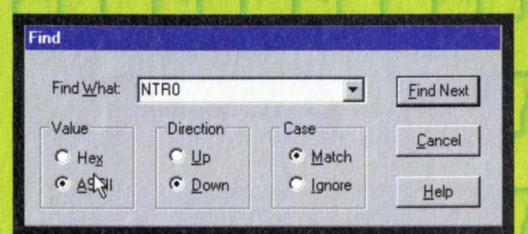
De plus, il faut savoir que parfois malgré pas mal d'efforts, on ne trouve absolument rien dans la sauvegarde avec ce genre de technique. Il ne reste plus qu'à revendre le jeu en question, et à se tourner vers le bouddhisme.

# Non, non, je disais ça pour rire




Encore que le bouddhisme soit une philosophie sûrement plus intéressante que la recherche de la dernière version de DirectX, ou l'optimisation des Frame Rate dans Tomb Raider. J'ai dit un peu plus tôt que l'on pouvait faire une recherche de texte avec Hex Workshop. Il s'agit d'un excellent moyen de trouver les codes d'un jeu. Par exemple, voici dans Lost Vikings II. Le code du premier niveau est «NTR0».

Ouvrons donc le programme du jeu (Norse95.Exe) avec Hex Workshop. Je sais ! J'ai dit que nous ne verrons pas comment modifier des programmes. Mais dans le cas présent, nous ne faisons que regarder à l'intérieur, et nous ne le modifierons pas. Cela dit, vous pouvez très bien tout modifier si vous êtes prêt à réinstaller le jeu, après avoir formaté votre disque dur. Mettons que vous ne toucherez à rien, ce sera plus sage. Faisons donc une recherche en mode ASCII (texte) de «NTR0».




Une fois que vous avez trouvé, vous pouvez voir aussi tous les codes du jeu qui se suivent les uns après les autres ! D'ailleurs, les deux derniers sont des codes qui permettent de tricher dans le jeu.

Plutôt facile, donc, de trouver des codes, mais précisons que bien souvent les codes ne sont pas seulement des mots fixes. Si on prend l'exemple de Pandemonium ! (de Crystal Dynamics), ou de Formula Karts (de Sega), les codes sont générés spécialement en fonction de l'endroit et des caractéristiques que vous possédez. Dans ce cas-là, vous ne les trouverez pas de cette manière !




Norse95.exe

```
00083060 9804 0000 8C04 0000 0001 0000 4E54 5230 ............NTR0
00083070 0000 0000 3153 5453 0000 0000 324E 4453 ....1STS....2NDS
00083080 0000 0000 5452 5348 0000 0000 5357 314D ....TRSH....SW1M
00083090 0000 0000 5730 4C46 0000 0000 4252 3454 ....W0LF....BR4T
000830A0 0000 0000 4B34 524E 0000 0000 4230 4D42 ....K4RN....B0MB
000830B0 0000 0000 575A 5244 0000 0000 424C 4B53 ....WZRD....BLKS
000830C0 0000 0000 544C 5054 0000 0000 4759 5352 ....TLPT....GYSR
000830D0 0000 0000 4233 5356 0000 0000 5233 5430 ....B3SV....R3T0
000830E0 0000 0000 4452 4E4B 0000 0000 5930 5652 ....DRNK....Y0VR
000830F0 0000 0000 3056 344C 0000 0000 5431 4E33 ....0V4L....T1N3
00083100 0000 0000 4434 524B 0000 0000 4834 5244 ....D4RK....H4RD
00083110 0000 0000 4852 4452 0000 0000 4C30 5354 ....HRDR....L0ST
00083120 0000 0000 3042 3059 0000 0000 4830 4D33 ....0B0Y....H0M3
00083130 0000 0000 5348 434B 0000 0000 544E 4E4C ....SHCK....TNNL
00083140 0000 0000 4833 4C4C 0000 0000 3452 4748 ....H3LL....4RGH
00083150 0000 0000 4234 4444 0000 0000 4434 4459 ....B4DD....D4DY
00083160 0000 0000 4352 3344 0000 0000 4348 3354 ....CR3D....CH3T
00083170 0000 0000 5734 5250 0000 0000 4748 5354 ....W4RP....GHST
00083180 0000 0000 3031 3233 3435 3637 3839 2142 ....0123456789!B
00083190 4344 4647 484A 4B4C 4D4E 5051 5253 5456 CDFGHJKLMNPQRSTV
```

De la même façon, on peut s'amuser à regarder si on ne trouve pas des «Cheat Codes» ou «Cheat Modes».

# Ouais mais moi, j'ai la flemme en plus d'être mauvais...

MTG SAVEGAME CHEAT V1.52

FILE ABOUT

FOOD AND GOLD — FOOD 49 — GOLD 200

AMULET — BLACK 0 — BLUE 0 — GREEN 0 — RED 2 — WHITE 1

WORLD OF MAGIC — SLEIGHT OF HAND — HAGGLER'S COIN — CONJURER'S WILL — AMULET SWAMPWALK — LEAP OF FATE — TOME OF ENLIGHTMENT — QUICKENING — FRUIT OF SUSTENANCE — STAFF OF THUNDER — DWARVEN PICK — SWORD OF RESISTANCE — RING OF GUARDIAN

CARDS — ApprenticeWz — BrotherOFire — ClockworkBst — DiabolicMach — DwrvnWarrior — Fire Elem. — GiantTortse — GoblinRaidrs — GoblnRockSld — Gray Ogre — Hill Giant — HurloonMintr — Immolation — Immolation — Island — Island — Island

ADD CARD — MANA LINKS — LINKS ESTABLISHED 0 — CITY LINK — BULLCHEAT LINK

EDITING 'C:\MAGIC\PROGRAM\MAGICD.SVE' V1.25

Rassurez-vous, tout n'est pas perdu pour autant. Nous avons vu les «Cheat Modes», ainsi que la manière de modifier une sauvegarde, mais il existe encore d'autres possibilités pour tricher. On peut trouver des utilitaires spécifiques pour un jeu.

Par exemple, pour Magic, il existe un programme permettant de modifier pratiquement tous les paramètres de votre personnage. Ce genre de programmes existe pour une multitude de jeux (Alerte Rouge, Heroes of Might and Magic II, X-Com : Apacalypse, Dungeon Keeper, etc.). Ainsi, ils vous permettent de modifier les sauvegardes, mais aussi parfois le jeu pendant son exécution. Et là, le sourire viendra à nouveau se poser sur votre visage benoît.

## Et si y'en a pas, des programmes pour mon jeu perso ?

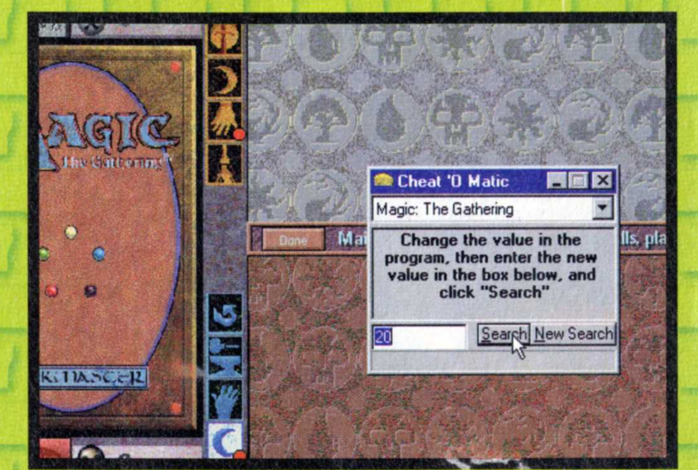
Rassurez-vous encore une fois, cela n'est pas prudent de se mettre dans des états pareils pour si peu. En effet, certains programmeurs se sont attaqués à la réalisation de programmes permettant de tricher dans tous les jeux. On peut citer la carte Action Replay, ou le programme Game Wizard 32. Mais nous ne ferons que les citer car hélas, avec l'arrivée massive des jeux sous Windows et Windows 95, ces deux programmes sont devenus obsolètes. Ils ne fonctionnent pas sous un environnement Windows. Pas de chance !

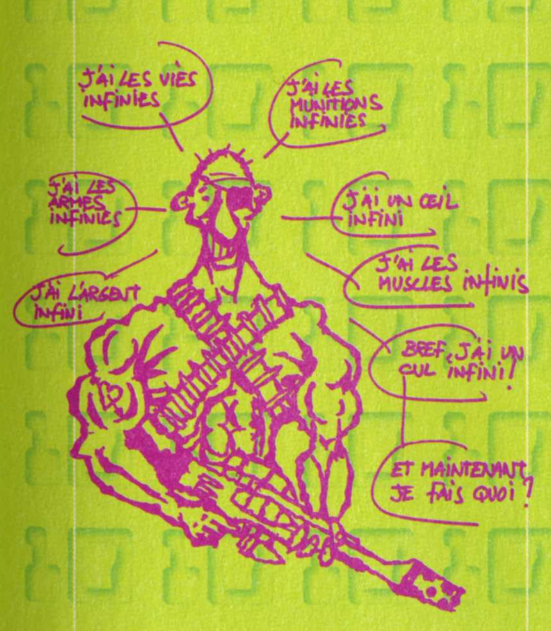
## Bon, je vais voir un Marabout à Barbès...




Non, non, il existe une solution à tous vos problèmes ailleurs que dans les arrière-cours du XVIIIe. Cheat o' Matic de Nick Shaffner permet de modifier une valeur dans la mémoire qu'utilise un programme pendant son fonctionnement. Là où cela devient très intéressant, c'est qu'il fonctionne sous un environnement Windows 95, et permet donc de modifier les jeux Windows, mais aussi Dos pour peu que vous puissiez les lancer dans une session Dos. Le programme est Freeware, c'est-à-dire qu'il est distribué gratuitement, ce qui est encore une bonne nouvelle. Notons au passage que l'informatique ne crée pas que des Bill Gates aux dents longues, contrairement à ce que j'ai pu laisser entendre. Mais voyons de quelle manière il fonctionne...

La première chose à faire est de lancer un jeu. Nous allons prendre une fois de plus Magic. Moi j'aime bien Magic, mais vous faites ce que vous voulez. Commencez une nouvelle partie, sinon vous risquez de ne rien comprendre. Ensuite, quand c'est à vous de jouer, appuyez sur les touches «ALT» et «TAB» pour basculer vers le bureau de Windows 95 (si vous jouez à Magic, sinon appuyez sur «ALT» et «TAB» au début, ne soyez pas borné non plus...). Démarrez Cheat'o' Matic, et cliquez sur la boîte de sélection déroulante pour choisir «Magic : The Gathering».



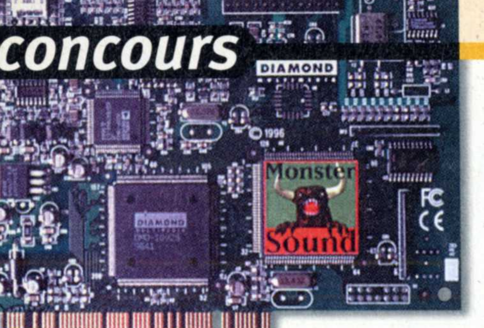

Ensuite, on voit bien que vous avez «20» points de vie. Alors, mettez «20» dans la petite boîte en bas, et cliquez sur «SEARCH». Le programme va alors rechercher tous les «20» qu'il peut trouver dans la mémoire allouée au jeu. La première fois, il vous dira que vous devez retourner dans le jeu, changer la valeur, et effectuer à nouveau l'opération. Allez dans le jeu, et continuez à jouer jusqu'à ce que vous perdiez ou gagniez un ou plusieurs points de vie. Je n'ai plus que «18». Dans Cheat o' Matic, mettez «18» à la place de «20», et cliquez sur «SEARCH». Ce ne sera peut-être pas encore la bonne. Refaisons l'opération... Arrivé à «14» points de vie, et donc deux ou trois recherches plus tard, le programme a trouvé le bon emplacement, par élimination.




Le bouton «SEARCH» s'est transformé en «SET». Vous pouvez maintenant entrer le nombre de points de vie que vous voulez, cliquez sur «SET» pour que le programme aille le changer dans la mémoire du jeu ! Mettons «200». Retournez dans le jeu, et vous verrez que vous avez à présent 200 points de vie. Vous ne le verrez peut-être pas tout de suite, mais lorsque le programme mettra à jour l'affichage des points.

## Hosanna ! Gloria Aléluia ! Je veux ces machins qui font ces trucs terribles !

Tout d'abord, une mauvaise nouvelle pour les 99 % de la population française qui ne sont pas chébrans : on trouve ces fichiers essentiellement sur Internet. Il y a même des sites qui se sont spécialisés dans la manière de tricher sur les jeux. Toutefois, si vous n'avez pas accès à Internet, tout n'est pas perdu : ***tous les programmes dont nous avons parlé sont disponibles dans le magazine PC Collector (n° 10).*** Vous y trouverez «Hex Workshop», «Cheat o' Matic», ainsi que, régulièrement, les meilleurs programmes pour tricher dans les jeux. Alors, elle n'est pas belle la vie ? Et les jeux, ne sont-ils pas plus faciles comme ça ? Cela dit, un dernier mot en passant : essayez de jouer aux jeux datant de cinq ou dix ans, et vous verrez alors ce que c'est qu'un jeu difficile !



# DEVANT, DERRIÈRE, EN HAUT, SUR LES CÔTÉS, EN BAS, avec la Diamond Monster Sound, le son est PARTOUT !

## 10 Cartes MONSTER SOUND à gagner !

Chaque pack comporte en plus des connections et logiciel nécessaires, 4 jeux complets :

**Outlaws™,**

**Tigershark™,**

**Rocket Jockey™,**

**SimCopter™.**




## BULLETIN RÉPONSE

À remplir et à renvoyer avant le 22 octobre 1997 à
**PC Soluces/ Concours Monster Sound,**
**92-98 Bd Victor Hugo 92115 CLICHY Cedex**
*Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP.*

NOM : ..............................

PRÉNOM : .............................. AGE : ..............

ADRESSE : ..............................

..............................

CODE POSTAL : ..............................

VILLE : ..............................

Modèle d'ordinateur ou de console : ..............................

*(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse)*

**Réponse 1 :** a b c d e

**Réponse 2 :** a b c d e

Réponse question subsidiaire : ..............................

..............................

..............................

## LES QUESTIONS

**1 - La Diamond Monster Sound** • *parmi ces 5 affirmations, une est erronée :*

- **a** - *permet l'écoute simultanée de 23 fichiers wave différents*
- **b** - *bénéficie d'une qualité studio (48 KHz, supérieure à la qualité CD) sur les 23 canaux*
- **c** - *gère le positionnement 3D audio temps réel simultané sur les 23 canaux*
- **d** - *est une carte bus PCI, DSP programmable, 2 ou 4 HP, 32 voix et 23 canaux*
- **e** - *est une carte bus ISA, DSP, 4HP, 32 voix et 1 canal*

**2 - La Diamond Monster Sound** • *parmi ces 5 affirmations, une est erronée :*

- **a** - *fonctionne avec ou sans autre carte-son*
- **b** - *est compatible Direct Input, DirectSound et DirectSound 3D*
- **c** - *gère le positionnement 3D en temps réel des 23 canaux dans l'espace*
- **d** - *utilise une nouvelle technologie audio 3D développée pour la NASA*
- **e** - *est une carte polyphonie 32 voix et 1 canal*

**QUESTION SUBSIDIAIRE :** *Imaginez un slogan pour le lancement de la carte Monster Sound.*

## LE RÈGLEMENT

1) Diamond et PC Soluces organisent un concours qui sera clos le 22 octobre1997 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Diamond et de PC Soluces.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 novembre1997.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui établira un classement

## EN RÉSUMÉ

Zoé et Twinsen se bécotaient tranquillement sur un banc quand l'orage a éclaté. Ils ont couru se mettre à l'abri... C'est un peu mièvre comme un film de Lelouch mais c'est cent fois plus intéressant quand on s'intéresse un peu aux jeux vidéo. Zoé est enceinte. Les extraterrestres vont débarquer, ça va être le retour de l'abominable Dr Funfrock. Bon, je ne vais pas vous dévoiler tout le suspense, cela gâcherait vraiment le jeu ! Disons simplement à ceux qui ne le connaissent pas que l'univers de Twinsun (la planète sur laquelle vit Twinsen) donne envie d'y plonger la tête la première, au point de regretter parfois de ne pas rester plus longtemps à certains endroits, ou de ne pas pouvoir plonger dans l'eau de ces îles alors que Twinsen s'y noie... Mais non, je ne dis pas ça parce que je suis en bouclage ! Enfin, peut-être un petit peu. Disons tout simplement que les auteurs ont vraiment créé un monde assez attirant pour que l'on ait envie d'y rester.

Malheureusement, cette qualité est ombragée par une maniabilité indiscutablement pourrie. La possibilité de changer de caméra est très limitée d'autant plus que, dans la plupart des cas, on ne sait pas où l'on va et que l'on peut ainsi foncer tête la première dans un monstre. Quand on sait que certains niveaux en sont infestés... Dommage, sans cela, ç'aurait été un sans faute !



# LBA 2

## Les Bonnes Astuces

**éditeur**
DELPHINE

**configuration**
PENTIUM 75,
16 Mo DE RAM,
CD 4X

**textes et voix**
FRANÇAIS

**sortie**
SEPTEMBRE 97



# LBA 2

## NIVEAU I
## L'île de la Citadelle

L'aventure commence d'une manière très bucolique. L'intégralité de ce niveau se déroulera sur l'île de la Citadelle. Profitez de ce niveau où les actions sont assez faciles à réaliser et où vous n'êtes pas constamment la cible de vilains extraterrestres.

### 1) Chez vous

Il existe un passage secret, chez vous. Dans la chambre, vous trouverez une clé dans la commode. La cave à côté est riche en objets importants. Prenez la balle magique sur le tonneau, l'holomap dans la bibliothèque et les fléchettes sur la table.

### 2) La pharmacie

La solution la plus logique pour soigner une blessure est d'aller à la pharmacie. Malheureusement, on n'y soigne pas les dino-fly. Mais une cliente vous en dira plus si vous lui retrouvez son parapluie. Pour lui rendre, sortez et approchez-vous du voleur par derrière, en mode Discret. Quand il vous parle, demandez-lui le parapluie. Il peut se trouver sur la pelouse en face de la pharmacie ou sur le toit de ce même magasin. Allez rendre le parapluie. La dame vous parle du guérisseur Ker'aooc, sur l'île du Désert.

### 3) L'agence de voyage

Dites que vous voulez aller sur l'île du Désert moyennant la somme de 10 kashes. Vous avez le billet mais vous apprenez que le temps n'est pas franchement idéal pour prendre la mer.

### 4) Chez Paul

Paul vous apprend que seul le mage Météo peut faire quelque chose pour calmer la tempête. Cela s'inscrit sur votre holomap.



**5) Chez le mage Météo**

Pour vous repérer, aidez-vous de l'holomap. Vous pouvez bien souvent sauter par-dessus des rochers. Une fois là-bas, parlez au mage. Il faut que vous retrouviez le gardien du phare, mais avant, il faut que Twinsen soit lui-même dans une tenue digne de ce nom.

**7) Les grottes**

Pour y arriver, c'est assez compliqué. Vous avez repéré la roue, à côté du pont ? À sa gauche, il y a deux chemins. Prenez celui qui descend. À gauche, vous tomberez sur l'entrée d'une grotte. Allez-y...

**6) Le musée**

Ne passez pas par l'entrée, sinon vous payerez 15 kashes. Allez à la fenêtre au premier étage du bâtiment. Là, appuyez sur le bouton rouge et tirez le levier. Vite, descendez au rez-de-chaussée pour prendre votre tunique ancestrale. Ressortez par la porte...

**Grotte 2** : C'est dans cette pièce que vous libérerez Ralph mais, pour l'instant, vous ne pouvez rien faire pour lui. Avancez tout droit, montez les escaliers, allez à droite, vous vous retrouverez devant trois tonneaux. À l'aide de votre balle, poussez le levier qui se trouve au bout du couloir. Passez par la porte qui vient de s'ouvrir et allez dans la salle suivante.

**Grotte 1** : Une gigantesque araignée vous cherchera des noises. Avancez un tout petit peu dans la salle, reculez, courez et contournez-la. Continuez tout droit en évitant chauves-souris et serpents. Vous trouverez rapidement la sortie. Avancez sur la falaise et sautez de rocher en rocher lorsque c'est nécessaire. Vous entrerez bientôt dans une nouvelle grotte.

**Grotte 3** : Dans cette salle, il faut aussi enclencher un interrupteur pour ouvrir une grille. Sautez par-dessus les fossés dans la partie basse de cet endroit et, une fois arrivé au bout, dégommez l'interrupteur (montez sur les pierres, c'est plus simple). Revenez à l'entrée et, en courant, sautez sur l'échelle cassée. Avancez dans le couloir pour atteindre la nouvelle salle. Avant de sortir, vous croiserez Joe.

**Grotte 4** : Ici, vous aurez affaire à deux monstres. Éliminez-les à distance avec la balle. Traversez la salle de pierre en pierre, en sautant. À chaque monstre tué, vous récupérerez une clé qui vous servira pour passer dans la salle suivante. Cette salle est en fait la partie nord de la "grotte a". Le monstre est là. Tuez-le en balançant votre balle magique le plus vite possible. En mode Sportif, en me mettant assez près du monstre, je n'ai pas pris un seul coup. À sa mort, vous récupérerez une clé et plein de bonus. Dans la salle suivante il y a un trèfle. Sortez, vous rencontrerez Zoé. Lorsque vous dirigerez les deux personnages, allez au phare et parlez au mage. Vous n'avez plus qu'à admirer une de ces belles cinématiques qui contribuent pas mal au charme du jeu.

# LBA 2

## NIVEAU 2

### L'île du Désert

**Avant de partir pour une nouvelle île, allez examiner votre voiture dans le garage contigu à votre maison. Maintenant qu'il fait beau, allez à l'embarcadère. Vous pouvez prendre le bateau pour aller sur l'île du Désert.**



### 2) Le temple de Bu, le puits

L'entrée coûte 7 kashes. Allez au stand des ballons, achetez trois fléchettes et dégommez deux canards (c'est relativement simple : visez le milieu et attendez les canards). Vous gagnez les ballons, vous envolez avec, et vous vous retrouvez dans le puits. Sautez de plate-forme en plate-forme pour récupérer les champignons (30 kashes à chaque fois). Renouvelez l'opération pour arriver à la somme voulue.

### 7) L'hacienda

Passez la première salle, le garde vous invitera sur sa planète, acceptez, vous voilà donc en route pour Zeelich.

### 3) L'école de Magie

Pour trouver l'entrée, allez à l'ouest de ce rocher et repérez les deux arbres morts. Empruntez le passage, traversez le cimetière, vous vous retrouverez devant une porte que vous pouvez franchir. Franchissez aussi la salle suivante. À votre gauche, une porte fermée, avancez vers les tables. Traversez-les en prenant soin de ne pas toucher les ectoplasmes. Reculez, avancez, reculez... Arrivé en bas des marches, passez en mode Discret et dirigez-vous vers le coffre. Repassez en mode Normal et ouvrez-le pour prendre la clé. Repassez en mode Discret jusqu'aux marches et revenez à l'entrée de la pièce. Montez-les, marchez, ouvrez la porte. Au bout de la salle, une "lapichonne" vous accueille avec le recteur de l'école de Magie. Il vous propose de devenir membre de l'école, ça coûte 120 kashes. Acceptez. Il faut réussir trois épreuves. Reparlez-lui, à propos de ces épreuves. L'une d'entre elles se déroule juste après la porte qui se trouve devant vous...



### 4) Première épreuve

Bon, vous vous y êtes peut-être cassé les dents mais on vous a trouvé la méthode de la mort. Quand je dis "on", je devrais dire Juju le peau-rouge. Pour les remerciements, écrivez à "Tonnerre mécanique", à l'adresse habituelle. Placez Twinsen, face au nord. Lorsqu'une cible passe devant le pilier nord-est (mais vraiment juste devant), lancez votre balle et relâchez à chaque fois la touche. Vous ne pouvez avoir qu'une cible sur deux, il vous faudra donc deux tours de cible pour toutes les avoir. Après avoir récupéré la sarbacane, allez en ville.

### 5) Chez Jérôme Baldino

Là, ça va être une série d'allers-retours. Chez Baldino, prenez le volant de la voiture, retournez voir Zoé sur l'île de la Citadelle (il faut évidemment prendre un ticket à l'agence de voyage) et donnez-lui le volant. Revenez chez Jérôme, il vous donnera un talkie-walkie. Lorsque vous sortirez de la maison, Zoé vous appellera pour vous dire que la voiture est réparée et qu'elle se trouve au port. Vous pouvez maintenant remplir la deuxième mission. Grâce à l'holomap, regardez la flèche rouge pointant sur un rocher. Il y a là une fleur que vous devez récupérer. Au sud de ce rocher, il y a la route, et encore plus au sud, un autre rocher où l'on peut distinguer une planche de bois. Cette dernière vous servira de tremplin pour vous retrouver sur le rocher de la fleur. Montez sur le rocher grâce à une langue rocailleuse un peu moins pentue que le reste. Il ne vous reste plus qu'à viser le tremplin et waooouh ! La voiture passe de l'autre côté. Prenez la balsamine impatiente et redescendez par le même chemin. Apportez la fleur au mage. Revenez sur l'île de la Citadelle, en prenant le ferry. C'est votre dernier voyage en ferry. Une fois sur l'île, allez voir votre Dino et soignez-le en utilisant l'attitude Conque du triton. Grâce au Dino, allez sur l'îlot du Dôme de l'ardoise.

### 6) Le Dôme de l'ardoise

Bon, vous vous retrouvez dans un labyrinthe des plus difficiles puisque vous ne voyez pas à plus de deux mètres. Pour vous aider, suivez le parcours que nous vous proposons et sauvegardez régulièrement. Arrivé de l'autre côté de la salle, le mage vous remet une ardoise. Contournez le Dôme et revenez à l'école de Magie. Vous obtenez votre diplôme de mage mais il vous en faut la tenue (à croire que l'habit fait le mage...). Il vous faut 50 kashes. Allez au temple de Bu si nécessaire. Vous avez sans doute remarqué le mec qui circule en tapis volant sur les routes... Placez-vous devant lui et montrez-lui votre diplôme de mage.

### 1) Chez le guérisseur

En parlant à la bonne, vous apprenez que le guérisseur n'est pas là. Avant d'aller à l'école de Magie, faites le plein d'argent. Faites en sorte d'avoir 150 kashes. Pour cela, allez au temple de Bu.





# LBA 2

## NIVEAU 3

### La planète Zeelich

Vous commencez ce niveau dans le vaisseau spatial. Matez le programme vantant les mérites de la planète Zeelich, en actionnant la colonne à gauche du vaisseau. Vous arriverez bientôt sur la planète où, en suivant les gardes, Joe vous reconnaîtra bruyamment. Les E.T. vous arrêteront et vous vous retrouverez en prison...

**1) La prison**

Joe vous rejoindra bientôt dans votre cellule car il a le pouvoir de passer à travers les murs. Voyant cela, votre gardien estime que Joe doit retourner dans sa cellule. Il ouvre la grille : c'est à ce moment-là que Twinsen l'attaque et l'assomme. Appuyez sur le bouton gauche du couloir et allez dans la cour intérieure, c'est la sortie sud. Pour ouvrir la porte, appuyez sur les boutons. Tuez le monstre qui explose, ouvrant ainsi le grillage. Allez vers la droite et traversez l'enclos à chien. Allez dans le bâtiment d'en face. Courez dans le passage des douanes à gauche et sautez dans le gouffre.

**2) L'astroport**

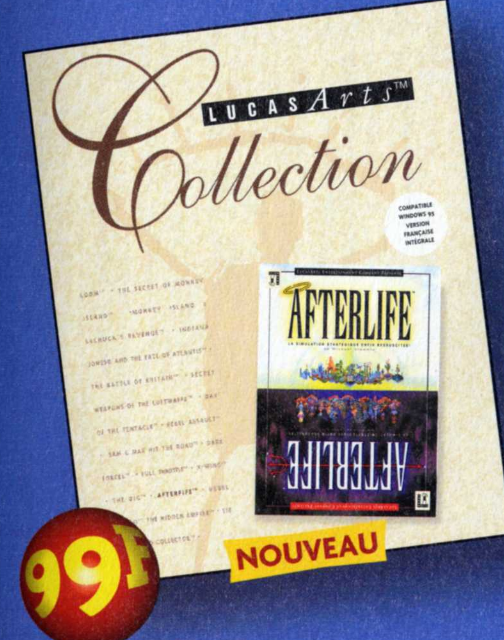
En principe, vous arrivez à un endroit où il n'y a pas de garde. De l'autre côté, il y en a un. Ne vous arrêtez pas, foncez. La sortie vous mène aux pistes de décollage. Allez-y, dirigez-vous vers la tour alors que deux gardes vous barrent le passage. Continuez à courir. Vous pouvez changer de vue pour bien repérer l'entrée de la tour.

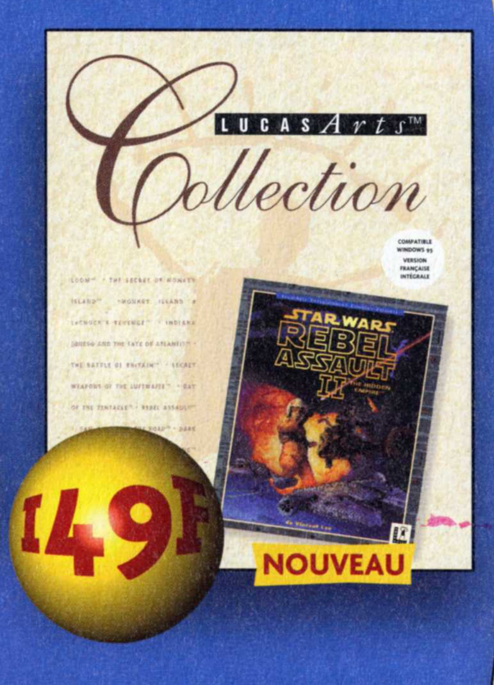
**3) Tour de contrôle**

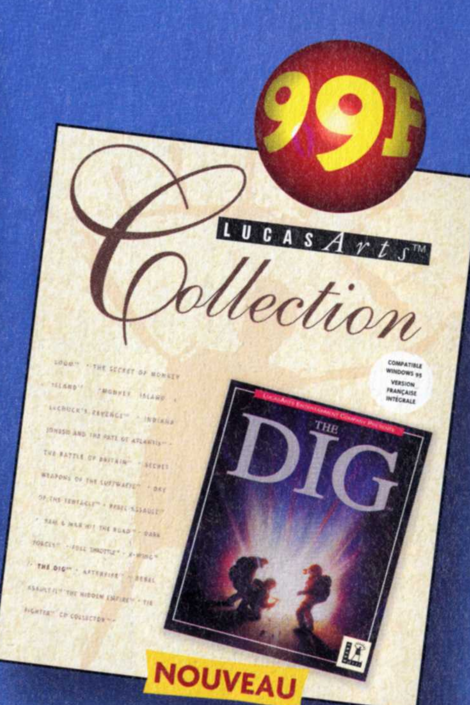
Vous arrivez à un grand escalier. Éliminez les gardes et montez tout en haut. Dans la nouvelle pièce, tuez tout le monde (seul un soldat et un ingénieur sont armés) puis prenez le disque dans la console. Redescendez de la tour et entrez vite dans le vaisseau. Retour sur Terre !

ACTION • AVENTURE • STRATEGIE • SIMULATION DE COMBAT SPATIAL

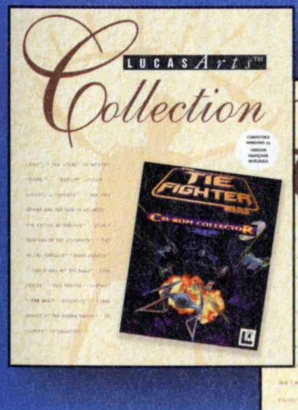
# Les meilleurs jeux...

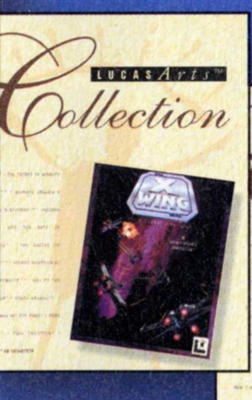


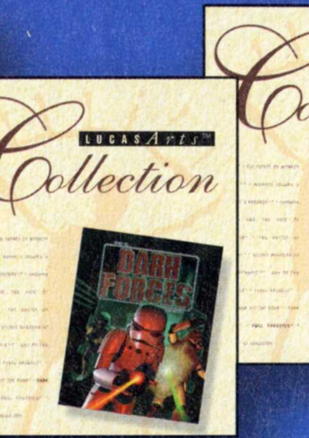



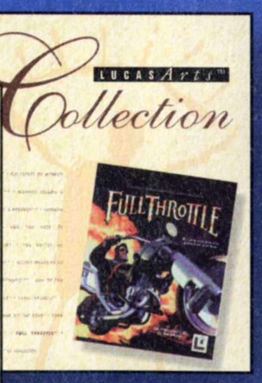




# ...Aux meilleurs prix...



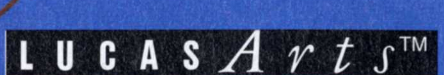




**Autres titres disponibles ...**

Rebel Assault™ • Indiana Jones™ & the Fate of Atlantis™ • Day Of The Tentacle™ • Sam & Max Hit the Road™ • Monkey Island™ II : Le Chuck's Revenge

**...à 79F**




Collection

## Grand jeu-concours Collection LucasArts/Ubi Soft

**Gagnez 5 CD-ROM Making Magic™, les coulisses de la *Trilogie Star Wars Edition Spéciale*, par jour en appelant le 08 36 68 46 32* ou en composant le 3615 Ubi Soft*!**

Jeu sans obligation d'achat, du 01/09 au 30/09.
Règlement déposé chez Maître Fontbonne huissier de justice à Paris.
(*2,23F et 1,29F la minute)






http://www.ubisoft.fr http://www.lucasarts.com









# LBA 2

## NIVEAU 4

## L'île de la Citadelle et le temple de Bu

De retour sur Terre, vous vous apercevez que le paysage a bien changé. Il n'y a plus personne dans les rues, si ce n'est des militaires Esmers, qui vous cherchent bien évidemment des crosses. Rentrez chez vous tant bien que mal et régénérez-vous. Allez ensuite à la consigne.

### 1) La consigne

Il vous faut récupérer un colis contenant un jet-pack (enfin, le "proto-pack" !). Allez derrière le comptoir et suivez le trajet indiqué sur les plans. Sur la croix, il faudra diriger l'élévateur de manière à ce qu'il prenne le colis, et ensuite le déplacer vers la porte de sortie. Montez l'escalier et allez voir le Corse. Il vous aidera si vous lui donnez 102 kashes. Revenez sur vos pas et sortez.

### 3) Le voisin

De retour sur l'île de la Citadelle, allez voir votre voisin, qui vous parlera. Regardez son bureau. Donnez-lui le flacon d'acide gallique. Vous récupérerez une pyramide et un gribouillis sur votre ardoise. Allez dans la piaule du mage Météo (oui, je sais, c'est à l'autre bout de l'île qui est infestée d'Esmers, que voulez-vous que je vous dise, à part : courez !) et mettez la perle dans la marmite. Vous obtiendrez ainsi un sort de foudre. Actionnez le levier et placez-vous devant la grille.

3) Su
génér
sur le
cette
et vou
vous
dont
alors
une c
trouve
vous
pack
L'Esm
peu s
souco




### 4) Les égouts

Je tiens à vous prévenir tout de suite, il faut que vos points de magie soient gonflés à bloc pour activer le sort de foudre. Bon, gravissez donc les escaliers. Arrivé au point culminant, vous pouvez atteindre le centre de la pièce en prenant votre élan et en sautant par-dessus la grille. Sur le petit plot, utilisez la pyramide. Vous pouvez avoir des points de magie dans le tonneau. Entrez et sortez du passage pour remplir le tonneau. Entrez de nouveau dans le passage et lancez votre sort. Sortez en sautant sur un tronc puis en prenant l'ascenseur au fond de la pièce (en mode Normal, sautez une fois dessus). Vous vous retrouverez dans la montagne. Revenez voir votre dragon et allez sur l'île du Désert. Là-bas, forcez le passage pour entrer dans le temple de Bu.

### 2) La maternité

Parlez à l'éducatrice, sortez et allez voir le Dino Fly pour qu'il vous amène à l'île du Désert. Allez à l'école de Magie et parlez au sage, sortez et allez chez le guérisseur (là où la femme de ménage n'en finit plus de faire reluire). Prenez l'acide gallique. Sur une plage à l'extrême-sud de l'île, on peut distinguer un ponton. Actionnez la sonnette. Une tortue arrivera bientôt. En faisant bien attention (avez-vous sauvegardé ?), sautez sur le dos de la tortue, elle vous amènera à une grotte au bout de laquelle on peut prendre la perle d'incandescence. Mais des stalagmites bloquent le passage. Qu'importe ! Twinsen utilisera son proto-pack et récupérera l'objet tant désiré.

# Le temple de Bu

1) Pour aller au dernier sous-sol du temple de Bu, débarrassez-vous des deux chiens qui montent la garde, puis de la sentinelle. Montez ensuite sur le wagonnet et placez les flèches dans le bon sens à l'aide de la sarbacane ou de la balle magique.

2) Là, encore, déplacez les flèches dans le bon sens. Vous vous retrouverez dans une salle où le wagonnet tournera en rond. Descendez du chariot, placez Twinsen en bas entre les deux statues et attendez que le chariot revienne. Il faut enchaîner deux sauts successifs de manière à se retrouver sur la corniche où il y a la caisse. Vous récupérerez une clé vous permettant d'ouvrir la porte au fond du couloir en bas de l'échelle. Allez-y.

3) Suivez la flèche pour vous y retrouver, mais d'une manière générale c'est tout droit. Une fois que vous aurez récupéré la clé sur le garde qui veille sur la soucoupe volante, ne rentrez pas dans cette dernière (le fait d'entrer dans un lieu vous ferait perdre la clé et vous devriez recombattre). Pour passer le sol électrifié, servez-vous de votre proto-pack. Au fond, vous tomberez sur un garde dont on se débarrasse facilement en se mettant dans le coin nord, alors qu'il est encore derrière le paravent. Sur lui, vous récupérerez une clé qui vous permettra d'ouvrir l'armoire moderne où vous trouverez une roue dentée. Pour revenir, il faut ruser car un Esmer vous attend de l'autre côté du sol électrifié. N'utilisez pas le proto-pack, appuyez sur le bouton mural à l'entrée du champ électrique. L'Esmer viendra. Rebranchez le courant. C'est quand même un peu stupide, un Esmer... Débranchez le courant et allez dans la soucoupe dans laquelle vous trouverez un traducteur.

*Suite dans notre prochain numéro*



éditeur
**Virgin**
config mini
**486DX2-66, 8 Mo, SVGA**
textes et voix
**Français**
sortie
**AVRIL 1997**



*Tex veille.*

*La lune, témoin de tous les crimes.*

*La première victime.*

# Pandora directive

## *La loi de Murphy*

**QUE S'EST-IL PASSÉ À ROSWELL EN 1946 ? DES EXTRATERRESTRES ONT-IL ATTERRI, OU BIEN EST-CE LE PLUS GRAND CANULAR DE L'HISTOIRE ? IL FAUDRA ATTENDRE CENT ANS ET L'INTERVENTION D'UN DÉTECTIVE FUTÉ POUR DÉCOUVRIR LA VÉRITÉ. MAIS LE MONDE EST-IL PRÊT À LA CONNAÎTRE ?**


**EN RÉSUMÉ**

**LA LUNE se lève sur le New San Francisco pour éclairer la scène du meurtre : une femme se fait étrangler et le tueur signe son crime d'une flèche noire. Tex Murphy, un obscur détective privé, est bien loin de se douter qu'il va se lancer sur la piste d'un tueur en série. Une piste d'ailleurs très complexe, croisée par les agents corrompus du NSA (équivalent de la CIA) et des créatures extraterrestres redoutables. Au bout de la piste, un trésor qui pourrait changer notre monde attend dans la boîte de Pandore. Encore faudra-t-il en trouver la clef. Énigmes, humour et durée de vie caractérisent Pandora, la suite fort attendue de Under a Killing Moon. Tex a vraiment la forme dans cet épisode au scénario plein de rebondissements qui vous emmènera à travers les États-Unis, de la base de Roswell à un temple maya truffé de pièges comme dans les meilleurs Indiana Jones. Les énigmes sont encore plus complexes (parfois trop), le moteur 3D mieux exploité et il a fallu six CD pour caser toutes les vidéos du jeu. Maintenant qu'il a été traduit intégralement en français, vous n'avez donc plus d'excuses pour ne pas y jouer.**

Voilà, comme tout bon détective, il va vous falloir retrouver un homme qui a travaillé à Roswell. Ce nom ne vous dit peut-être rien mais vous en apprendrez la signification...

## Jour 1: à la recherche de Malloy

Descendez dans la rue et parlez à Chelsee la libraire, dont le kiosque est en face du Ritz. Il faut obtenir d'elle un rendez-vous, alors n'hésitez pas à réengager la conversation jusqu'à ce que Chelsee vous invite. Retour à la réception du Ritz : Nilo est enfin là mais ne vous réjouissez pas trop vite, car il va falloir payer l'addition. Tout d'abord, réglez-lui les 2.100 dollars de loyer en retard. Proposez-lui ensuite de l'argent, pas plus de 100 $, puis montrez-lui la photo de Malloy qui se trouve dans votre inventaire.



*Les bons comptes...*

Actionnez ensuite le distributeur de nourriture près du comptoir, même si vous allez rester sur votre faim, et prenez la note sur la table près du canapé (lisez-la). Passez la porte du fond pour aller au premier étage et essayez d'ouvrir la porte A : elle est fermée.
Redescendez voir Nilo et menacez-le (C) puis questionnez-le sur le code de l'appartement. Retournez à l'appartement A, tapez le code 4827 sur le clavier digital à gauche de la porte A puis entrez dans la chambre. Là, rien à faire, à part vous faire assommer.

## Jour 2: des femmes disponibles

Après votre rencontre assommante avec la Flèche noire, vous vous réveillez dans la chambre A. Fouillez la chambre en commençant par prendre la lettre sur la table de nuit et le reçu dans le tiroir de cette même table. Ouvrez le carton sur la pile pour prendre le livre et ramassez le foulard sur le lit. Prenez la photo, la carte de visite et l'enveloppe dans les tiroirs du bureau en face du lit. Soulevez ensuite le coussin du fauteuil dans l'angle de la pièce pour prendre l'autre photo. Examinez tous ces objets dans votre inventaire et sortez de la chambre.

### L'arbre dans la maison

Allez voir Rook, le prêteur sur gages, et réglez-lui votre dette de 300 $. Interrogez-le ensuite sur la photo de Malloy puis montrez-lui le reçu et payez encore 250 $ pour obtenir l'objet en gage, une dague noire. Sortez et allez devant l'hôtel Golden Gate, au bout de la rue. Ramassez l'enveloppe au pied de la boîte aux lettres et postez-la. Maintenant, rendez-vous à la cabane de David Bright grâce au bouton «Voyager» de l'interface. Destination la cabane sur la carte des États-Unis.
Dans la cabane, prenez le papier froissé à gauche de l'arbre et lisez-le. Prenez aussi le CD dans le tiroir du meuble touchant le canapé. Montez l'escalier et bougez le tableau qui se trouve sur le mur : vous révélez un digicode dont vous n'avez pas la combinaison. Rentrez à votre bureau avenue Chandler et allez dans la pièce où se trouve votre ordinateur.

### Premier casse-tête et premier cadavre

Prenez et lisez l'article sur Mac Malden posé à gauche de l'étagère puis insérez le CD trouvé à la cabane dans l'ordinateur portable posé sur l'étagère du bas.

**( voir puzzle1 )**

Une fois le code trouvé, faites défiler les informations récoltées par David Wright, dont un autre code qui va vous servir tout de suite.
Revenez à la cabane de David Wright et enfoncez les touches du digicode en haut de l'escalier, comme sur la photo ci-contre.

**( voir puzzle 2 )**

La porte enfin ouverte, entrez dans la pièce. Remarquez les lattes du plancher : elles ne demandent qu'à être déplacées ! Macabre découverte : David Wright vraisemblablement.

### Copyright TF1

Ouvrez les deux petites portes du placard au pied de la bibliothèque juste à côté du cadavre : voici une bobine. Abaissez l'écran sur le mur au-dessus du cadavre puis mettez la bobine sur le projo à l'autre bout de la pièce et allumez le projo : j'en connais un sur TF1 qui aimerait bien mettre la main sur ce film. Bon, c'est pas tout ça, retournez à l'avenue Chandler et allez au Brew & Strew, le restaurant de Louie qui se trouve au bout de l'avenue.
À l'intérieur, remboursez Louie en lui donnant 200 $ puis questionnez-le sur la photo de Malloy, la lettre non traduite (qui était dans l'enveloppe trouvée chez Malloy) et l'écharpe. Interrogez-le encore sur la jeune fille blonde : elle s'appellerait Émilie.

### D'une pierre deux coups

Retournez dans la rue et allez voir Clint à la tour du Coït (ramassez au passage le portefeuille de Nilo traînant par terre dans la rue en face du distributeur de billets). Interrogez Clint sur l'écharpe, Émilie, Gus Leach et enfin sur la clef de Gus pour récupérer la clef. Montrez aussi la lettre non traduite mais là vous ferez chou blanc. Allez derrière le club Flamingo en passant la palissade qui se trouve au pied de l'escalier de secours qui mène à votre bureau du Ritz. Utilisez la clef de Leach sur la porte de service pour l'ouvrir puis entrez. Après avoir rendu à Leach la clef et l'écharpe d'Émilie, vous saurez qu'Émilie habite le Flamingo. Il va falloir trouver un moyen de contourner Leach.
Il serait peut-être temps d'aller voir Chelsee : voyagez vers son appartement qui se trouve dans San Francisco. Présentez-lui vos excuses et après lui avoir montré votre bosse, elle finira par se montrer gentille et vous invitera au Flamingo. Discutez avec Chelsee jusqu'à ce que le spectacle commence puis laissez le jeu se dérouler jusqu'au jour suivant.

### 1- Le code du CD

*Voici le premier casse-tête, dont les règles sont expliquées sur le papier froissé pris dans la cabane. Placez les carrés de couleur ainsi.*




### 2- Le digicode

*Enfoncez les touches suivantes sur le digicode pour ouvrir la porte.*



# Pandora Directive

## Jour 3 : le tueur à la flèche noire

Dans le calme de votre bureau, examinez les morceaux de la lettre d'Émilie et reconstituez le puzzle.
( voir puzzle 3 )

Rendez-vous au poste de police pour interroger Mac Malden sur la Flèche noire en lui montrant la lettre que vous venez de reconstituer. Allez voir Louie au Brew & Strew et questionnez-le sur le tueur à la flèche noire, le voyeur et le Bay City Mirror.

### 3- La lettre de menaces

*Il faut reconstituer le message de la Flèche noire comme un puzzle. Vous pouvez faire tourner chaque pièce du puzzle en la sélectionnant avec la souris et en la faisant tourner avec les flèches droite et gauche du clavier.*




### Les poubelles puis les égouts

Voilà, il faut encore fouiller les poubelles : passez la palissade pour aller dans l'arrière-cour de Rook le prêteur sur gages. Dans l'une des poubelles, vous trouverez un ancien numéro du journal Brew & Strew. Lisez les articles jusqu'à ce que vous tombiez sur celui de Lucia Pernell au sujet du tueur en série.

Soulevez ensuite la plaque d'égout à droite du panier de basket-ball. Descendez l'échelle et avancez dans les égouts. L'une des premières caisses sur le côté droit du tunnel peut être poussée : faites-le afin de prendre un portefeuille et examinez le portefeuille pour avoir un peu plus d'argent en poche. Continuez dans les égouts en examinant les caisses : l'une d'elles peut s'ouvrir et vous y trouverez un burin. Sortez des égouts par n'importe quelle échelle puis allez voir Rook. Questionnez-le sur la Flèche noire, le voyeur et Lucia Pernell : vous avez un nouveau contact.

### Les carnivores vivent dans le péché

Profitez-en aussi pour lui parler de la langue yucatec et achetez le bouquin de traduction. Associez le bouquin à la lettre non traduite et lisez la lettre : c'est déjà plus clair !

Sortez de chez Rook et allez dans le magasin d'électronique en face. Chaude réception mais après avoir réglé la note de 1.230 $ (vous n'y couperez pas), le nouveau gérant vous laissera fureter dans le magasin. Regardez TOUS les objets sur le comptoir ainsi que ceux dans les rayons du magasin pour vous faire une idée des gadgets disponibles puis sortez.

Allez devant la palissade à droite du Golden Gate, ouvrez la porte et avancez dans la cour. Parlez au révérend Gary, l'illuminé en croisade contre le hamburger : vous n'apprendrez pas grand-chose, sauf qu'il apprécie le scotch. Il devrait y en avoir à la pizzeria Slice o'Heaven, mais elle est fermée depuis votre dernière aventure. Allez quand même à la pizzeria (elle est en face du resto de Louie).

### Une histoire de grosse caisse

Entrez par la porte de service qui se trouve sur le côté droit de la pizzeria, montez l'escalier et allez au bout du couloir. Bougez l'une des caisses afin d'ouvrir celle d'en dessous et prenez la bouteille de scotch.

Sortez en poussant la plaque de tôle qui se trouve derrière la poubelle au milieu du couloir et en ouvrant la porte (vous pouvez sortir par où vous êtes arrivé mais vous gagnerez moins : ce serait dommage de rater ce raccourci).

Revenez voir le révérend et après lui avoir offert la bouteille d'alcool, montrez-lui la photo de Malloy puis demandez-lui la clef.

Sortez de la cour et ouvrez la porte de l'entrepôt, juste à gauche, près de la bouche d'égout, grâce à la clef du révérend. Ouvrez le vieux coffre qui se trouve en face de la porte d'entrée et prenez la jambe de bois. Examinez la grosse caisse posée près du rideau de fer — elle est au nom de Malloy — puis allez ouvrir le boîtier qui se trouve à droite de l'autre rideau de fer.

Appuyez sur le bouton «On» pour mettre en route la grue (on l'entend bouger à l'autre bout de l'entrepôt) puis sur le bouton «Lower». Revenez devant la caisse de Malloy et placez la jambe de bois dans la poulie pour relier la caisse.

Revenez au boîtier de contrôle et appuyez sur le bouton «Raise». Retournez devant la grosse caisse : prenez la carte qui se trouve sous la caisse puis ouvrez la caisse (celle-ci étant toujours en l'air) afin de prendre la tapisserie et la photographie de Nazca.

### 4- Le cadenas électronique

*Associez chaque cellule de gauche à celle de droite de même couleur comme indiqué sur la photo.*

### Un appel de Chelsee

Retournez à votre bureau, lisez la carte de visite de Lucia Pernell et contactez-la grâce au vidéophone posé sur le bureau (il faut allumer l'appareil puis choisir son nom dans la liste et appuyer sur le bouton Composer).

Donnez-lui rendez-vous puis rejoignez-la au Brew & Strew.

Après avoir discuté avec Lucia, retournez voir le message laissé par Chelsee sur votre vidéophone puis foncez voir ce qui se trame au magasin de Rusty le clown, de l'autre côté de la rue. Regardez la boutique de Rusty, la porte d'entrée, la serrure et essayez d'ouvrir la porte : elle est fermée par un cadenas de la police.

### Mais c'est de la m... !

Allez au poste de police et demandez à Mac Malden ce qu'il sait sur la maison du rire et sur ce qui s'est passé sur le toit. Demandez-lui enfin la clef de Rusty puis revenez à la boutique du clown et utilisez la clef sur la serrure. Il va falloir trouver le code du cadenas.
( voir Puzzle 4 )

À l'intérieur de la boutique, actionnez la pédale qui se trouve sur le plancher derrière le comptoir pour ouvrir la salle secrète. Entrez dans cette salle et poussez le journal par terre pour prendre les fausses crottes : sacré gag !

### 5A- Les locaux du NSA

*Assemblez les pièces du puzzle pour obtenir la photo suivante. Chaque pièce du puzzle peut être tournée en la sélectionnant avec la souris et en utilisant les flèches droite et gauche du clavier.*





***Jolie vue !***

Grimpez ensuite à l'échelle pour monter sur le toit.
Prenez le manteau oublié sur l'entrée du climatiseur et examinez le blouson. Vous y trouvez un bouton et une photo. Examinez la photo : c'est un nouveau puzzle.
**( voir puzzle 5A )**
Examinez le bouton puis la photo reconstituée : avec un analyseur, vous pourriez tirer plus d'informations de cette dernière.

## Un gadget utile

Allez au magasin d'électronique et achetez l'analyseur (vous ne pourrez l'acheter que si vous l'avez remarqué sur le comptoir) puis associez la photo reconstituée à l'analyseur. Utilisez ensuite l'analyseur.
**( voir puzzle 5B )**
**( voir puzzle 5C )**

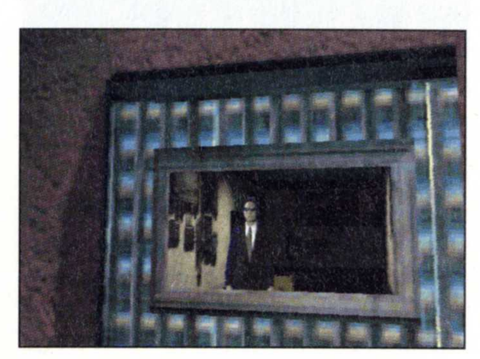
Repassez par votre bureau pour contacter Lucia Pernell par vidéophone afin de connaître l'adresse de Sandra Collins. Allez chez les Collins, à San Francisco, et ramassez le badge traînant par terre au milieu des papiers entre le vase vert et la petite table. Vous pouvez maintenant aller chez Autotech.

## À la pêche

Dans les locaux d'Autotech, prenez la ficelle du store au-dessus de la porte à droite, la brosse à cheveux violette sur la table basse et le passe pour visiteurs au pied du cendrier à gauche.
Regardez le passe visiteurs (c'est le numéro 14), puis le digicode dans le couloir : il va falloir trouver le code. Revenez dans la salle et poussez la vitre de la réception, à gauche. Il y a un porte-documents de l'autre côté mais il est trop loin. Associez la brosse à cheveux avec la ficelle des stores puis lancez ce lasso de fortune sur le porte-documents. Une fois en main, consultez le porte-documents pour connaître le code d'accès correspondant au visiteur 14 : c'est le 8338. Introduisez le passe du visiteur dans le digicode du couloir et tapez 8338 puis ouvrez la porte au bout du couloir et entrez.

## Holiday on ice

Dès que vous aurez passé la porte, foncez dans le placard à balais, première porte sur votre gauche. Fermez la porte, prenez la serpillière ainsi que la boîte de détergent sur l'étagère du haut.
Attendez que le garde passe en vous hissant sur la pointe des pieds (bouton «Shift») pour regarder par la vitre de la porte (il faut entendre une porte se fermer) puis sortez et versez le détergent dans le sceau posé dans le couloir. Utilisez ensuite la serpillière sur le seau puis actionnez l'alarme en ouvrant la porte qui se trouve à côté du seau. Foncez maintenant dans le placard à balais en fermant la porte derrière vous si vous en avez le temps et admirez la glissade holiday-on-ice du vigile.



***Surveillez le garde d'ici.***

## Identification de la Flèche noire

Vous pouvez maintenant fouiner librement. Entrez dans le bureau de Dag Horton (remarquez que ses initiales sont les mêmes que celles du bouton de manchette). Regardez la photo sur le mur pour identifier Horton puis ouvrez la boîte de CD sur le bureau afin d'avoir une clef. Déplacez aussi le bouquin sur son bureau pour prendre la note et lisez-la.
Ouvrez le tiroir du bas du bureau pour prendre le collier : en l'examinant, vous découvrez qu'il appartient à Sandra Collins. Utilisez la clef pour ouvrir les casiers à droite de l'entrée et vous trouverez dans la boîte de cigarettes Lamas des photos.
Avant de sortir, prenez la clef sur la bibliothèque à gauche de l'entrée (montez sur la pointe des pieds pour mieux voir en appuyant sur la touche «Shift»). Sortez des locaux d'Autotech et faites une visite surprise au révérend Crazy Gary, dans l'arrière-cour du Golden Gate.

## La Flèche noire se plante dans le sol

Interrogez-le sur Dag Horton et sur le toit de la boutique de Rusty : il va falloir foncer ! Allez sur le toit de Rusty en repassant par l'échelle. Montez sur le château d'eau grâce à l'échelle et utilisez les jumelles sur votre gauche. Une scène cinématique commence dont l'issue (et la vie d'Émilie) dépendra de vos bonnes relations avec Gus Leach.
Quoi qu'il arrive, il faut ensuite poursuivre la Flèche noire : allez voir Rook dans son magasin pour savoir par où est parti le tueur. Dirigez-vous ensuite vers le toit de la maison du rire.
La Flèche noire est sur le toit de la maison contiguë. Placez-vous près de l'escalier qui communique avec l'autre toit et attendez que la Flèche noire tourne le dos pour regarder sa montre. Courez alors (en appuyant sur la touche «R») vers l'escalier pour passer sur l'autre toit, et accroupissez-vous (touche «Ctrl») derrière l'autre bouche d'aération. Relevez-vous alors (touche «Shift») juste suffisamment pour voir la tête de la Flèche noire et, quand il se tournera encore, courez vers lui (touche «R») : un combat s'engage, qui clôture la journée.



***Cachez-vous ici.***

### 5B/C-La recherche de l'adresse

***Zoomez la photo avec l'analyseur de photographie pour repérer la zone du parcmètre (le numéro 144) et la zone du panneau à gauche (la plaque Barcelona) : l'Autotech se trouve donc au 144, rue Barcelona.***

ON/OFF
ZOOM +
ZOOM –

# Pandora Directive

## Jour 4 : un étrange souvenir

Après l'appel de Lucia, retournez sur le toit d'où est tombée la Flèche noire et ramassez le détecteur qui était tombé pendant la lutte. Examinez le détecteur et mettez-le en marche : trop d'interférences.

Descendez dans l'avenue Chandler et examinez de nouveau le détecteur pour le mettre en marche. Allez dans les égouts en soulevant la plaque qui se trouve dans l'arrière-cour du magasin de Rook. Avancez dans le tunnel jusqu'à ce que le détecteur se mette à sonner frénétiquement (si le son diminue, c'est que vous avez passé le point). Le détecteur toujours allumé, examinez le mur jusqu'à ce vous trouviez une pierre et descellez-la avec le burin.



*La cachette dans les égouts.*

### La première boîte

Prenez ensuite la boîte : il va falloir désactiver le piège qui est un nouveau puzzle. Commencez par appuyer sur le bouton d'ouverture. Maintenant, il faut faire passer les photons rouges dans le compartiment de gauche et les photons verts dans celui de droite. Pour cela, il faudra placer les photons sur la navette (qui n'est en fait qu'un ensemble de cases à l'extrémité intérieure de chaque compartiment) ainsi qu'une pile (qui ressemble à un photon mais de couleur plus claire) et appuyez sur le bouton pour envoyer la navette. Voici la procédure :

Chargez deux photons rouges et une pile rouge à droite puis «Envoi».

Chargez deux photons verts et une pile verte à gauche puis «Envoi».

Chargez un photon rouge et une pile verte à droite puis «Envoi».

Chargez un photo vert et une pile rouge à gauche puis «Envoi».

Chargez deux photons rouges et une pile rouge à droite puis «Envoi».

Chargez deux photons verts et une pile rouge à gauche puis «Envoi».

La bombe désactivée, récupérez la boîte, examinez-la puis allez au Flamingo pour parler avec Émilie de la boîte, du papier d'emballage, de Thomas Malloy et du NSA. Questionnez ensuite Gus sur le papier d'emballage puis sortez du Flamingo par la porte de la ruelle (l'arrière-cour).

### À deux doigts de la mort

Prenez l'antenne dans la poubelle juste à côté de la porte. Examinez l'antenne pour la déplier puis utilisez-la sur le bout de papier qui est accroché sur le lampadaire en face de la porte de sortie (il faut regarder vers le haut). Examinez le papier d'emballage puis combinez l'analyseur avec le papier d'emballage. Allumez l'analyseur et faites un zoom sur la zone dans le coin en bas à gauche. Rentrez ensuite à votre bureau pour vous faire enlever par les agents du NSA. Jouez franc jeu avec Jackson Cross en lui racontant presque toute l'histoire et en lui remettant la boîte (choisissez les phrases B, B, C, C, A, B, C, A). Revenu dans votre bureau, après la discussion avec Reagan Madsen, examinez dans votre inventaire sa note pour connaître son numéro de vidéophone.



*Reagan maquillée.*

### Une vielle dame bien gentille

Allez ensuite au poste de police interroger Mac Malden sur le Compteur postal : la poste est apparue sur la carte de San Francisco. Allez-y et un type vous enverra vers la pension de famille Garden House, un nouveau lieu sur la carte auquel il faut vous rendre.

Racontez un petit mensonge à la veille dame et soyez patient avec elle (choisissez par exemple toujours l'option A) pour qu'elle vous laisse monter.

Prenez dans la chambre le livre d'anagrammes sur le guéridon à la tête du lit. Ouvrez ensuite le bureau pour prendre la carte de visite et l'exemplaire de Cosmic Connection. Ouvrez aussi le tiroir du milieu du bureau pour récupérer l'enveloppe. Examinez ces trois objets pour avoir un numéro de vidéophone et un CD.

Essayez d'ouvrir la porte du placard à vêtements puis retournez à votre bureau. Mettez le CD dans l'ordinateur portable qui se trouve dans la chambre des ordinateurs de Tex. Vous n'avez pas encore le code demandé, alors revenez à la pension de Garden House. Regardez la chaise et prenez le pantalon posé dessus. Fouillez le pantalon puis lisez la lettre qui s'y trouvait : vous pouvez vous rendre à l'entrepôt et voir la fin de votre enquête.



*Reagan non maquillée.*

## Jour 5 : le dispositif Pandora

D'accord, votre contrat est rempli, mais vous êtes dans l'affaire jusqu'au cou et il va falloir vous en sortir. Quand Fitzpatrick sera parti, consultez le nouveau message sur le vidéophone et prenez le fax de Lucia Pernell (l'appareil à fax est sur l'armoire à classeurs, dans le coin de la pièce). Prenez aussi le couteau suisse sur l'armoire basse à côté.

Lisez le fax puis allez à l'entrepôt sur les quais de San Francisco pour fouiller les décombres. Poussez la caisse juste en face de vous pour prendre le reçu de la poste. Prenez la grande feuille blanche au pied de la table brisée ainsi que la note sur la table. Examinez ces trois documents puis dirigez-vous vers les palettes dans l'angle à gauche de la grande fenêtre.

### Serrure mathématique

Déplacez les palettes et regardez le coffre qui était caché dessous : comme l'indique Murphy, la combinaison a un rapport mathématique avec le numéro de série. Ce numéro de série étant 484-961-225-049 (il est indiqué sur la carte du coffre-fort), le code est «tout simplement» composé de la racine carrée de ces chiffres, c'est-à-dire 22-31-15-7.

Faites tourner la molette vers le 22 en cliquant plusieurs fois à droite de la petite flèche, puis vers le 31 en cliquant à gauche, puis le 15 en cliquant à droite et enfin le 7 en cliquant à gauche (merci au passage à Manu le groin, notre casseur de coffres-forts). La porte s'ouvre toute seule : prenez la deuxième note de Malloy et la clef. Regardez ces deux objets puis allez à la pension de Garden House. Utilisez la clef pour ouvrir le placard à vêtements et prenez la mallette sur l'étagère ainsi que le bouquin par terre.



*Marque de confiance.*

Regardez dans la mallette pour avoir le carnet et la photo. Examinez ces deux objets ainsi que le bouquin. Allez à votre bureau et appelez Reagan Madsen au vidéophone pour obtenir un rendez-vous.

### Numéro de charme

Allez à l'Imperial Lounge à San Francisco : Reagan vous donne l'une des cinq boîtes. Revenez au bureau, regardez le nouveau message de Lucia sur le vidéophone et appelez-la. Demandez-lui ce qu'elle sait des anagrammes, de Thelwait et de la revue Cosmic Connection. Réutilisez le vidéophone pour obtenir de Reagan de nou-

velles informations. Examinez ensuite la boîte de Reagan et combinez-la avec la tapisserie de Malloy. Examinez de nouveau la boîte : il faut reconstituer le code sur la boîte en respectant celui de la tapisserie (c'est un simple taquin). Examinez encore une fois la boîte quand elle sera ouverte.

## À la morgue

Allez au poste de police et cuisinez Mac Mulden sur les liens entre Dag Horton et le NSA. Grâce à son aide, vous pouvez entrer dans la morgue (elle est apparue sur la carte de San Francisco). Prenez le scalpel sur la planche au-dessus de la table d'autopsie.



*Faites parler les morts.*

Allez devant la boîte à casiers et tentez d'ouvrir le casier marqué G-I : il est fermé, alors utilisez votre scalpel pour le fracturer. Soulevez-vous sur la pointe des pieds (appuyez sur la touche «Shift» en mode Mouvement) pour prendre le portefeuille et la clef dans le casier. Prenez la carte de sécurité dans le portefeuille et examinez-la. Allez ensuite chez Autotech : passez la porte au fond du couloir en l'ouvrant (plus besoin de code) et entrez dans le bureau de Dag Horton.

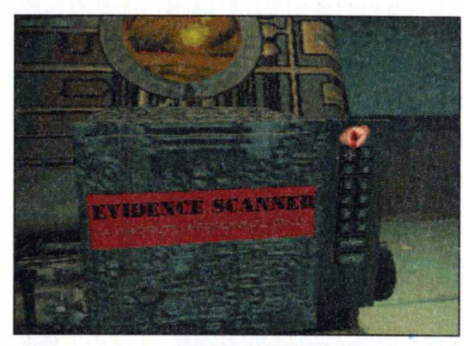
Utilisez la clef trouvée à la morgue pour ouvrir l'un des casiers. Prenez l'enveloppe et ouvrez-la : lisez les documents, c'est-à-dire la lettre du NSA (remarquez le chiffre 1091) et le mémo du tueur.

## Encore des casiers

Sortez du bureau et allez devant la porte de la pièce Evidence Room (son nom est sur la plaque). Utilisez la carte de sécurité de Dag Horton sur le digicode et rentrez le code 773348 (comme indiqué sur la carte).

Ouvrez le casier B17 avec la clef de la NSA pour reprendre la boîte d'Émilie. Ouvrez aussi le casier E36 avec la clef de Pernell pour prendre le CD et ouvrez enfin le casier E13 pour prendre le badge de la NSA.

Allez devant la machine étrange placée face à la porte d'entrée. Accroupissez-vous et regardez la machine d'assez près pour pouvoir voir le clavier du panneau de contrôle.




*Une machine bizarre.*

Appuyez sur le bouton «Open» pour ouvrir le compartiment et placez le CD de l'opération. Tapez le code 1091 sur le panneau de contrôle, appuyez sur le bouton «Entrée» puis reprenez le CD. Refaites la même manipulation avec la boîte d'Émilie. Vos objets sont maintenant démagnétisés : vous pouvez sortir de la salle des preuves et revenir sans problèmes à votre bureau.

**6- L'itinéraire**




*Placez les boules dans les trous dans l'ordre indiqué sur la photo.*

## Paranoïa

Associez dans l'inventaire le plan de vol à la carte d'Asie. Associez ensuite les plots (trouvés dans la boîte de Reagan) à la boîte d'Émilie. Associez finalement la boîte d'Émilie au document plan de vol/carte d'Asie. Examinez la boîte. Pour l'ouvrir, il faut placer les petites boules blanches sur les trous de la carte dans le même ordre que sur la photo ci-contre.
**(voir puzzle 6)**

La boîte étant ouverte, examinez-la, ainsi que la diapositive qui s'y trouve. Examinez la carte de Fitzpatrick puis appelez-le par vidéophone : interrogez-le sur les initiales (AE...), Archie Ellis et Elijah Witt et la cellule d'énergie.

Avant d'appeler Ellis, rafraîchissez-vous la mémoire en examinant la photo de la porte du Soleil et la photographie de Nazca. Appelez Ellis et après avoir engagé la conversation, répondez à son questionnaire (si vous avez bien examiné les objets en votre possession, vous devriez avoir les bonnes réponses qui sont : J.I. Thelwait, la plaine de Nazca et la porte du Soleil).

Allez ensuite au journal Cosmic Connection à San Francisco pour rencontrer Ellis, questionnez-le sur TOUS les sujets car il en sait beaucoup. Finalement, à force de l'interroger, Roswell apparaîtra dans la liste des sujets : sélectionnez le sujet «Roswell» puis le sujet «laissez-passer de Roswell».

## Reagan enfonce le clou

Revenez ensuite dans votre bureau et appelez Fitzpatrick au vidéophone. Questionnez-le encore sur tous les sujets (surtout sur Roswell pour avoir les coordonnées de la base). Quand vous aurez raccroché, Reagan vous appellera automatiquement et tentera de vous séduire : à vous de choisir si vous voulez entrer dans son jeu. De toutes façons, à la fin de la discussion, la journée se terminera par votre départ pour Roswell.

# Jour 6 : au sud sud-ouest

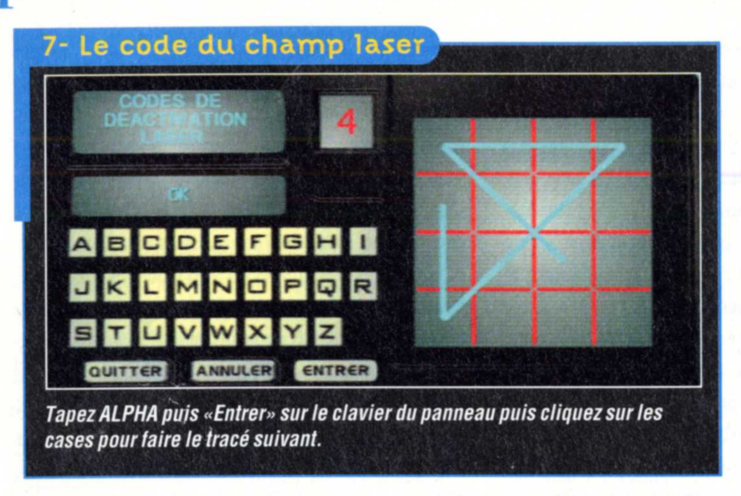
À peine arrivé à Roswell, retournez immédiatement au journal Cosmic Connection de San Francisco pour mettre en garde Archie. Repartez ensuite pour la base de Roswell. Ramassez la feuille perforée derrière la poubelle renversée sur votre gauche ainsi que les bouts de papier dans la poubelle. Associez les bouts de papier à la feuille puis examinez le tout. Il faut reconstituer le puzzle pour obtenir le code 5142931.

Vous pouvez faire tourner chaque bout de papier rond en le sélectionnant avec la souris et en le faisant tourner avec les flèches droite et gauche (remarque : il y a trois bouts de papier blanc qui doivent être placés à leur emplacement exact ainsi que les hauts des deux chiffres 1 qui se ressemblent beaucoup).

Allez ensuite devant la table et ouvrez le tiroir de droite pour prendre le talkie-walkie : examinez-le pour récupérer ses piles. Dirigez-vous vers les lits : prenez le papier (le schéma du champ laser) au bout du matelas du lit inférieur et le manuel sur la chaise. Prenez aussi la boîte d'allumettes sur la table de nuit et la carte de Roswell dans le tiroir. Prenez enfin la clef dans le grand casier de droite puis essayez d'ouvrir la porte blindée à côté (elle est fermée). Sortez de la salle des gardes.

## Labyrinthe mortel

Dans la cour, prenez la pelle posée contre la baraque et la mèche sur la caisse toute proche. Poussez la caisse qui est près du pylône et regardez le câble électrique sectionné. Utilisez ensuite la clef de Roswell pour ouvrir le



*Tapez ALPHA puis «Entrer» sur le clavier du panneau puis cliquez sur les cases pour faire le tracé suivant.*

cadenas de la baraque d'à côté : prenez à l'intérieur la lampe torche et la boîte à outils. Examinez la lampe torche puis associez les piles à la lampe torche. Ouvrez ensuite la boîte à outils pour prendre la pince à dénuder.

Allez devant le digicode de la troisième baraque : grâce à la carte de Roswell et au code 5142931, vous pourrez entrer dans la baraque. Évitez de toucher le champ laser, jetez un coup d'œil sur la feuille du schéma prise dans la salle des gardes puis allumez le panneau de contrôle au fond de la pièce. Encore un puzzle

**( voir puzzle 7 )**

Une partie du champ laser devient bleue et n'est plus dangereuse : empruntez ces sections pour traverser le labyrinthe. De l'autre côté, prenez le câble électrique suspendu à l'entrée du tunnel. Essayez d'ouvrir la porte au bout du tunnel (elle est fermée) puis retraversez le champ laser et sortez de la baraque.

## Demolition Man

Dénudez dans l'inventaire le câble électrique avec la pince et utilisez ce fil électrique pour réparer le câble sectionné qui était caché derrière la caisse. Allez devant la salle des gardes et actionnez le gros levier électrique à gauche de la porte (une sonnerie retentit).

Entrez dans la salle des gardes et ouvrez la porte blindée. Pénétrez dans le bunker et ouvrez la trappe sur le sol (près des bidons) afin de prendre la caisse de dynamite. Examinez la caisse de dynamite puis associez la mèche aux bâtons de dynamite.

Retournez dans la baraque du champ laser et traversez le champ. Faites maintenant une sauvegarde, car vous risquez de mourir. Allumez un bâton de dynamite en l'associant aux allumettes, posez le bâton sur la porte au bout du tunnel et sortez de la baraque en traversant le champ à toute allure pour vous mettre à l'abri près de la salle des gardes (remarque : si vous n'y arrivez pas, vous pouvez aussi «tricher» en allumant la dynamite et en la posant sur la porte sans avoir traversé la pièce, c'est-à-dire en étant déjà près de la sortie). Retraversez le champ laser, ouvrez la porte brisée du fond pour la passer et fin de la journée.

## Jour 7: les ombres des ténèbres

**( voir plans 1-2-3 )**

Dans le complexe, il va falloir aller vite car une créature alien est sur votre piste. Allez dans le mess, pièce 103. Dirigez-vous dans la cuisine en passant par le comptoir du bar. Prenez le pic à glace dans le haut du réfrigérateur ainsi que la casserole dans le troisième placard en partant de la droite.

Sortez du mess et allez dans la réserve (pièce 104). Percez le bidon de fuel de gauche avec le pic à glace et remplissez la casserole de fuel en l'appliquant sur le liquide.

## Course contre la montre

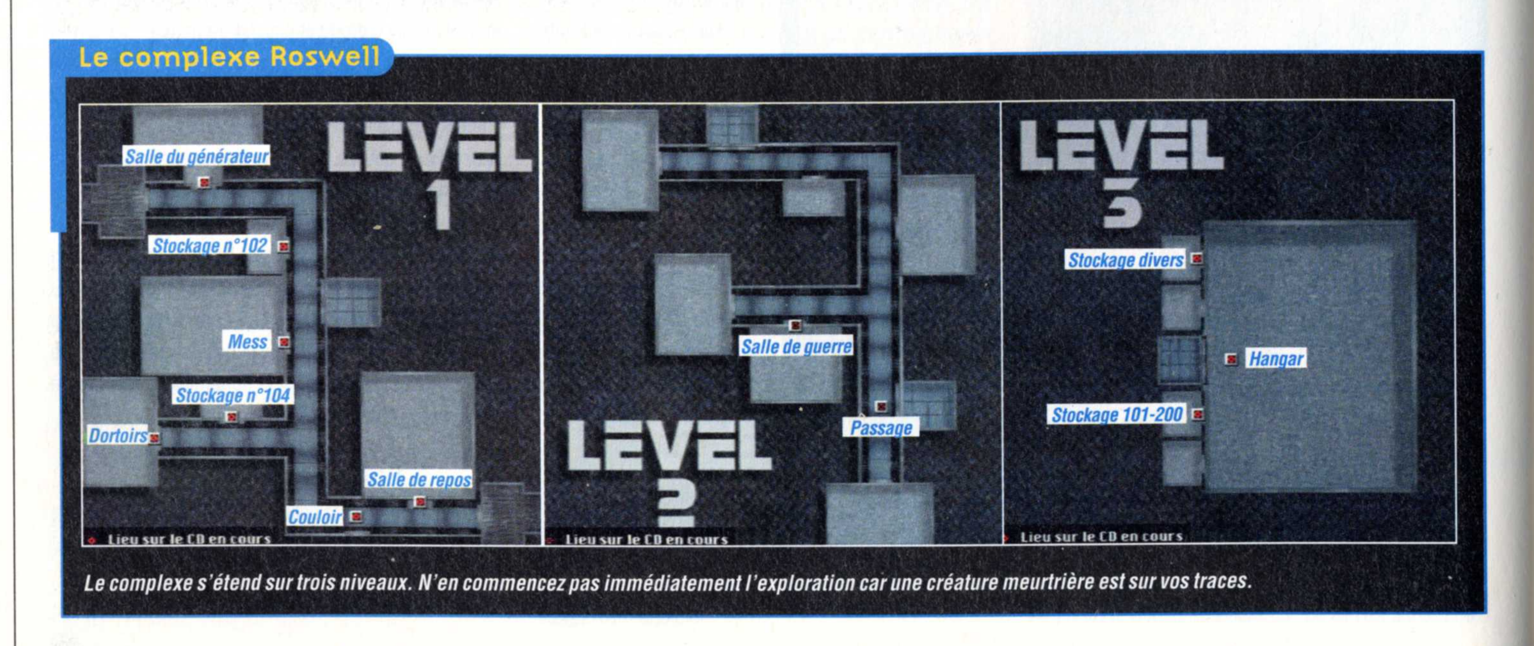
Allez dans la salle des dortoirs (pièce 105). Débloquez la porte en utilisant la pelle et ouvrez-la. À l'intérieur, passez la porte battante au fond à droite et prenez la sphère de confinement dans le dernier casier en bas sur votre droite. Associez cette dernière à la note sur la sphère pour l'ouvrir. Retournez à la cuisine du mess. Allumez la plaque chauffante la plus à droite en poussant l'interrupteur. Posez la casserole de fuel sur la plaque. Attendez qu'elle soit chaude et reprenez-la.

Sortez du mess et allez vers la gauche dans l'autre réserve (pièce 102). Prenez la boîte sur l'étagère et examinez-la pour avoir une bougie. Sortez de la réserve et allez dans la salle du générateur (pièce 101).

Dans la salle, ouvrez les deux panneaux du générateur. Placez dans celui de gauche la bougie. Ouvrez le bouchon d'entrée de fuel qui se trouve à gauche des deux panneaux. Versez la casserole de fuel liquide dans le réservoir. Bougez trois fois la manette de la pompe qui se trouve à l'extrémité droite du générateur. Allumez ensuite le générateur en appuyant sur le bouton vert du panneau que vous avez ouvert (c'est-à-dire le plus grand des deux panneaux).


***Ah !, la sphère de confinement…***

Sortez de la pièce quand le générateur démarre puis revenez tout de suite dans la pièce : utilisez la sphère de confinement (ouverte) sur la créature extraterrestre qui plane au-dessus du générateur pour la capturer. Vous



*Le complexe s'étend sur trois niveaux. N'en commencez pas immédiatement l'exploration car une créature meurtrière est sur vos traces.*

pouvez maintenant souffler : prenez la pince coupante sur l'une des caisses ainsi que la bouteille d'oxygène.

## Rencontre du troisième type

Allez dans la réserve (pièce 102). Prenez la boîte en plastique sur la caisse en face de vous. Examinez la boîte pour avoir un embout de chalumeau. Allez dans l'autre réserve (pièce 104) et prenez le bec de chalumeau sur l'étagère. Dirigez-vous vers les dortoirs (pièce 105) : prenez le CD au pied de la table renversée juste devant la porte.

Passez les portes battantes et ouvrez les casiers dans le couloir (il y en a un sur la droite et un sur la gauche) afin d'avoir le lecteur de CD et le ruban de scotch (c'est la même rangée de casiers où vous avez trouvé la sphère de confinement). Associez le CD avec le lecteur de CD puis examinez le lecteur (d'accord, ces informations arrivent un peu tard...).

## La salle de guerre

Sortez de la salle des dortoirs et allez à la salle de repos (pièce 107). Prenez sur la table à gauche l'objet bizarre. Avancez vers les appareils de sport et ramassez la barre d'haltères par terre. Allez vers les tables de billard de l'autre côté de la pièce et prenez la queue de billard posée contre le mur.

Prenez enfin une fléchette sur la cible au mur. Associez la fléchette à la queue de billard puis au ruban adhésif. Revenez dans le dortoir (pièce 105), passez la première porte battante et suivez le couloir jusqu'à la seconde porte battante : utilisez votre lance improvisée pour récupérer le badge dans l'entrebâillement de la porte.

Sortez des dortoirs, entrez dans l'ascenseur qui se trouve en face du mess et appuyez sur le bouton 2 pour aller au deuxième étage. Allez dans la salle de guerre (pièce 202) en utilisant le badge sur le lecteur de cartes pour entrer. Prenez la photo d'extraterrestre sur la première table à droite et les documents Top Secret sur la seconde table à gauche. Ramassez la télécommande qui se trouve au pied du projecteur faisant face à l'écran. Mettez en route le magnétophone en appuyant sur le bouton vert «Play».

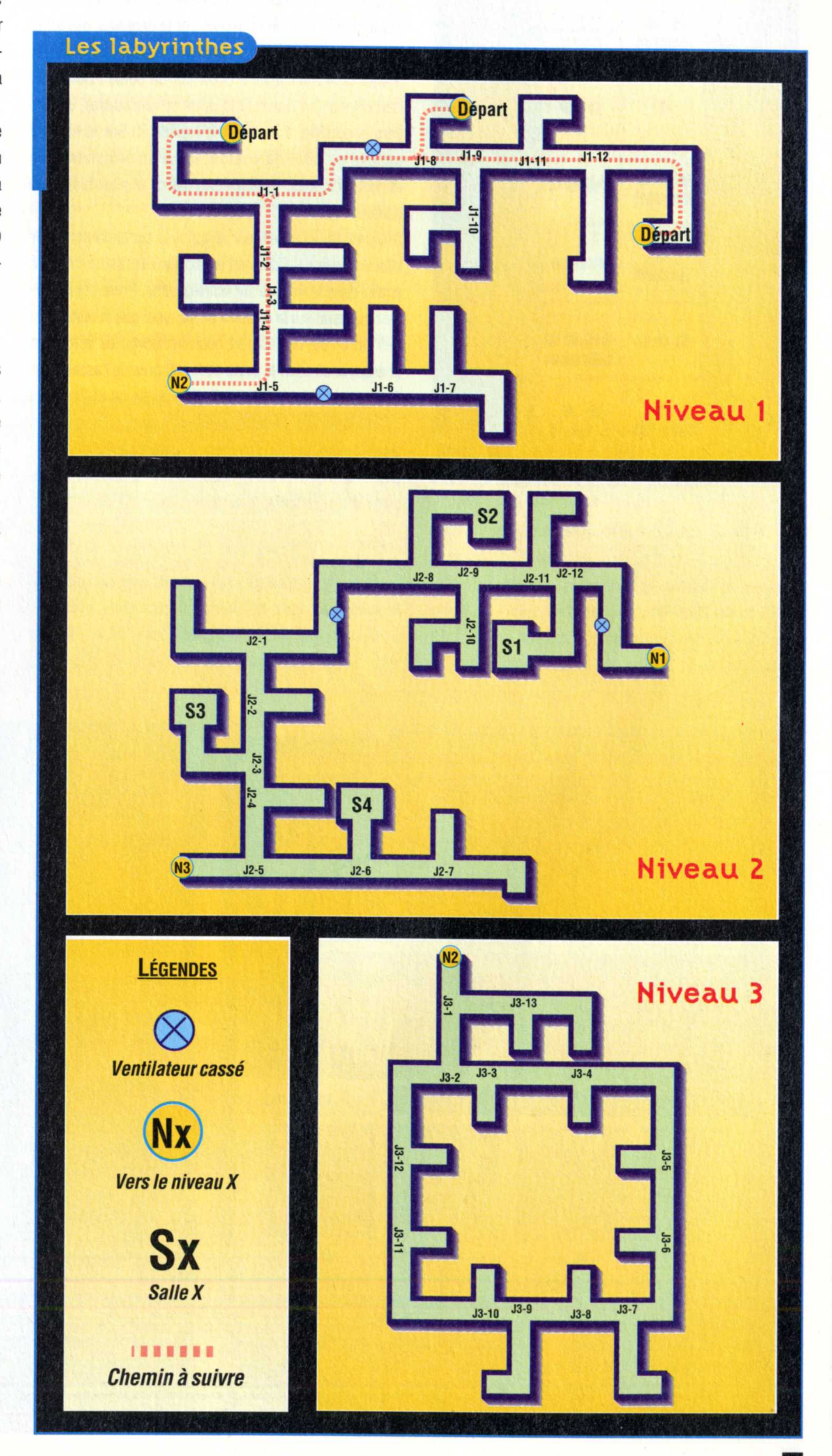
## Le kidnappeur est dans le labyrinthe

Sortez maintenant du complexe Roswell et retournez au magasin d'électronique de San Francisco pour acheter des batteries Robco car vous allez en avoir besoin pour continuer l'aventure. Revenez à Roswell et allez dans la salle avec le ventilateur au bout du couloir, près de la salle de repos du niveau 1.

Utilisez la barre d'haltères pour stopper le ventilateur, placez les batteries Robco dans le kidnappeur (le jouet que vous aviez pris dans la salle de repos) puis associez le tout à la télécommande. Faites une sauvegarde puis posez ensuite le kidnappeur dans le conduit du ventilateur. Vous dirigez alors le robot dans les conduits : évitez absolument de vous faire toucher par les ventilateurs endommagés quand vous les passerez (remarque : à chaque changement de niveau, appuyez sur le bouton «Hauteur» vers le haut pour soulever légèrement le kidnappeur afin de passer ces ventilos en vous plaçant juste au milieu du couloir). Remarquez que vous entrez dans le labyrinthe par une des entrées choisies au hasard mais le labyrinthe est toujours le même.

Descendez au niveau 2, allez dans la salle 1. Juste sur la gauche, il y a une chaise renversée. Faites le tour de la chaise et pointez le viseur du kidnappeur vers le bas en direction du tournevis tombé à terre (il faut que le viseur soit rouge). Appuyez sur le bouton «Activer le bras» pour récupérer le tournevis.

Allez ensuite dans la salle 2 et prenez le tuyau enroulé posé sur le mur de gauche (soulevez le robot si nécessaire pour atteindre le tuyau). Dirigez le robot vers la



# Pandora Directive

**8- Le taquin maya**

*Cliquez sur les cases dans l'ordre suivant : 1, 9, 10, 2, 1, 9, 10, 2, 1, 7, 8, 2, 1, 5, 6, 2, 1, 3, 4, 6, 5, 7, 8, 10, 9, 7, 8, 4, 3, 9, 10, 6, 5, 7, 8, 10, 9, 7, 8, 12, 11, 7, 8, 2, 0.*

salle 3. Dans cette salle, faites monter le robot le plus haut possible (avec le bouton «Hauteur») et prenez le badge de la sécurité (avec l'emblème de l'aigle) sur la table à droite. Allez enfin dans la salle 4. Faites monter le robot pour prendre une éprouvette sur le bureau à gauche. Appuyez sur le bouton «Retour» pour ramener le robot.

## Désamorçage

Retournez à l'ascenseur et allez au niveau 2. Allez à l'autre ascenseur (celui qui monte au niveau 3). Utilisez votre passe rouge sur le lecteur de cartes à droite de l'ascenseur et entrez dans l'ascenseur. Faites une sauvegarde puis utilisez le tournevis sur le panneau, ouvrez le panneau, coupez le fil rouge avec la pince coupante et prenez la bombe jaune à l'intérieur du boîtier. Sortez de l'ascenseur (en rouvrant la porte si nécessaire), courez vers la gauche, à droite puis tout droit. Sur le mur de gauche au bout du couloir, il y a un évacuateur de déchets toxiques. Ouvrez l'évacuateur et jetez la bombe dedans : ouf !

Revenez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour aller au niveau 3. Examinez le vaisseau extraterrestre puis entrez dans la réserve sur votre gauche. Prenez le percuteur qui pend sur la caisse à droite ainsi que la bonbonne de l'autre côté de l'étagère centrale. Sortez de la réserve et essayez d'ouvrir la porte 101-200 près de l'ascenseur. Associez la bonbonne d'acétylène au tuyau et l'embout du chalumeau au bec de celui-ci. Associez le tout puis ajoutez la bonbonne d'oxygène et le percuteur : utilisez le chalumeau obtenu sur la porte 101-200 pour faire fondre la serrure puis ouvrez la porte et entrez.

## Taquin de sort

Examinez les ordinateurs sur votre gauche puis relisez le morceau de papier de l'objet 186 dans votre inventaire. Allumez les ordinateurs, tapez les codes 186 et 7AC (sur votre clavier et en validant avec la touche «Entrée») puis bougez les pièces dans l'ordre qui suit : 122, 106, 168, 149, 150, 148, 177, 176, 178, 180,188, 199, 198, 160, 166, 195, 192, 182, 188, 199, 178, 180, 186, 198 (vers la droite), 196, 197, 178 (à gauche), 180 (à gauche), 188, 199, 175, 174, 186, 176, 177, 150, 148, 168, 149, 122, 106, 186. La pièce étant sortie du stock, versez la fiole d'acide sur le verrou de la porte vitrée à droite. Ouvrez la porte, prenez la pièce 186 sur le tapis roulant et sortez du complexe (utilisez la fonction «Voyager» pour aller plus vite) puis revenez à votre bureau pour terminer la journée.

# Jour 8 : un message de l'au-delà

Consultez le message de Lucia Pernell sur le vidéophone puis appelez-la. Prenez le fax qu'elle vous envoie sur la machine à fax. Lisez le fax, allez dans la salle des ordinateurs de Tex, introduisez le CD de Malloy dans le portable puis tapez le mot de passe «Mêle quatre écrins, tu auras les plans» : vous pouvez lire le contenu du CD et apprendre le numéro d'Elijah Witt. Appelez Elijah au vidéophone, quoi que vous lui disiez il raccrochera. Allez au magasin d'électronique, regardez le détecteur d'appels posé sur le comptoir à droite puis achetez-le au vendeur.

## Faut pas s'alarmer

Retournez dans votre bureau et appelez encore Elijah Witt. Suivez la conversation suivante : B, A, B, C, C, C, C,

**9-Le calendrier maya/européen**




*Faites tourner les deux cadrans de droite et de gauche pour avoir la correspondance de date en rapport avec le symbole maya indiqué par un point rouge (par exemple, si le point rouge est sous Ahau, il faut rentrer 8 septembre et 4 ahau puis appuyer sur le bouton «Entrer date»).*
*Les correspondances sont :*
*8 septembre : 4 ahau / 20 mai : 10 chuen / 17 avril : 3 muluc / 12 juillet : 11 men*

**10- Le cadre d'onyx**



*Pour ouvrir la boîte, il faut placer les pièces d'onyx afin de faire un cadre. Comme toujours, on peut faire tourner les pièces avec les flèches droite et gauche et le bouton souris maintenu sur une pièce.*

C. Allez ensuite chez Elijah Witt (il vit à Vancouver). Il va falloir couper l'alarme de son appartement.
Faites une sauvegarde puis déplacez le masque du haut, à côté de la bibliothèque à droite, et appuyez sur le bouton violet. Appuyez sur le bouton vert derrière la plante près de la table. Prenez un bambou dans le pot près de la cheminée et utilisez-le pour enfoncer le bouton rouge qui se trouve au-dessus de la cheminé, sur la gauche.
Allez sur l'ascenseur (près du poster rouge des chiffres mayas) et quand vous serez en haut, déplacez la plante verte sur la commode pour enfoncer le bouton bleu : l'alarme est coupée.

## Le calendrier maya

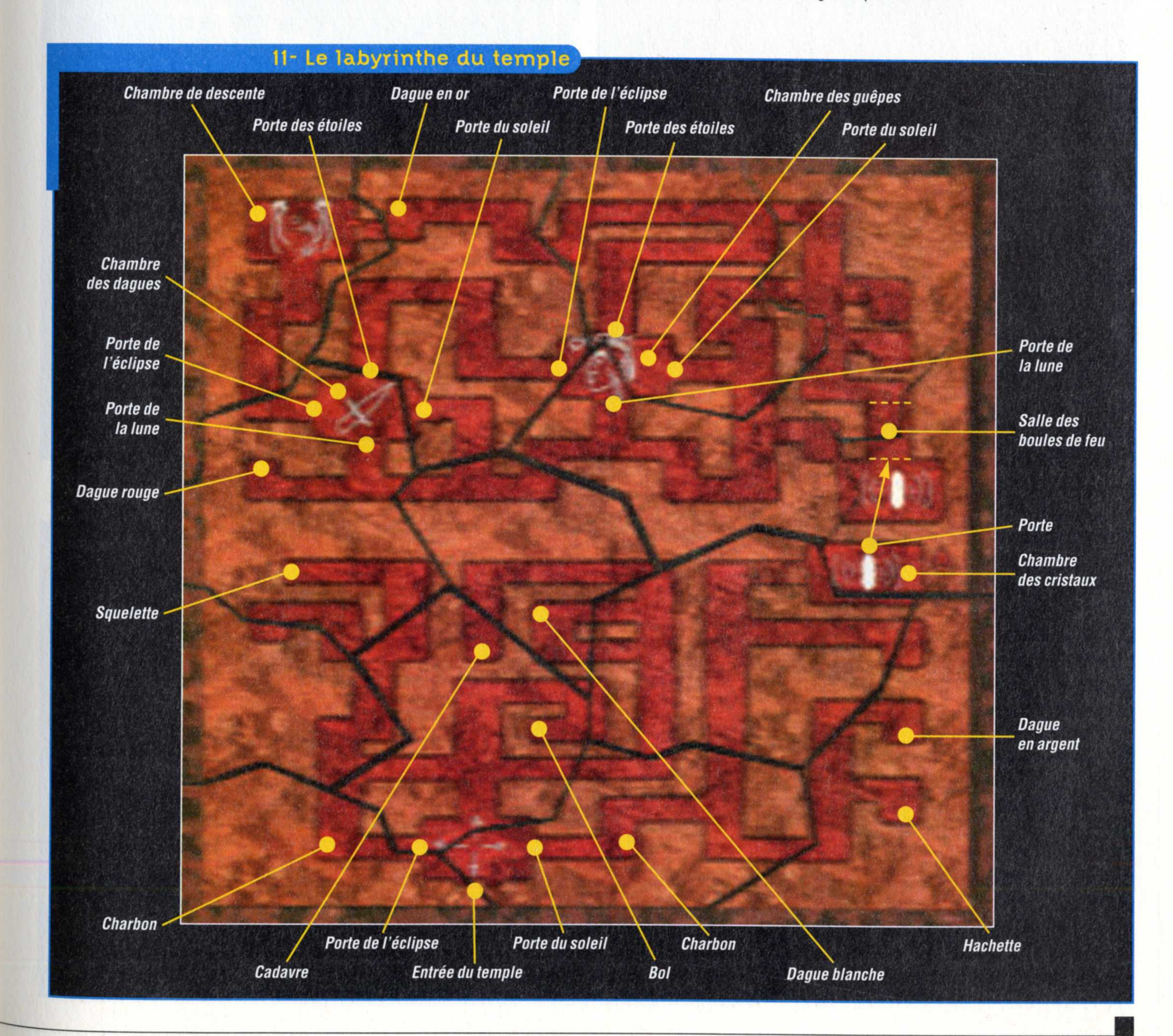
Prenez la note sur le lit, l'album de photos dans le tiroir de la commode de droite et la pince à épiler sur l'autre commode, puis utilisez la perche en bambou pour prendre la plaque au-dessus de la porte d'entrée. Examinez ces trois objets puis descendez avec l'ascenseur. Poussez la plante verte à gauche de la cheminée et appuyez sur le bouton gris mural pour éteindre le feu dans la cheminée.
Prenez le paquet en aluminium dans la cheminée avec la pince à épiler. Ouvrez le paquet puis prenez le livre par terre près de la statue à gauche du canapé ainsi que celui à droite du canapé. Lisez les deux livres puis regardez la statue à droite du canapé. Faites une sauvegarde puis utilisez la clef dans le nombril de la statue. Ce puzzle est encore un taquin dont il faut placer les nombres comme sur la photo (70 sur la première rangée, 12 sur la seconde...) Les nombres sont en maya, c'est-à-dire que trois points correspondent au nombre 3, une barre au nombre 5 et une barre surmontée de deux points au nombre 7. Commencez par pousser le chiffre 7 en haut à gauche pour faire un trou, puis replacez les pièces afin d'avoir la même chose que sur la photo. Si vous n'y arrivez pas tout seul, poussez les cases indiquées dans l'encadré (si vous avez déjà touché aux pièces, reprenez votre sauvegarde pour recommencer depuis le début).
( voir puzzle 8 )
Le puzzle résolu, prenez la boîte dans la cachette qui vient de s'ouvrir derrière la bibliothèque.
Examinez la boîte pour résoudre le puzzle suivant.
( voir puzzle 9 )

La boîte s'ouvre lorsque les quatre correspondances de date sont entrées dans l'ordre indiqué : prenez le contenu de la boîte.

## Le testament

Allez à la pension Garden House de San Francisco, prenez le paquet sur le lit et ouvrez-le. Associez les morceaux d'Onyx à la boîte trouvée dans le paquet puis examinez la boîte.
( voir puzzle 10 )

Examinez la boîte ouverte pour avoir le dernier objet, puis associez les quatre pièces de Malloy ensemble ainsi que l'objet 186. Examinez l'appareil obtenu puis retournez à votre bureau : après la réunion de famille, répondez à Reagan ce que vous voulez.



## Jour 9 : un soleil noir se lève

Dans le temple, faites le tour de la pièce pour trouver quatorze pièces de puzzle (les deux plus dures à trouver sont celle sur l'arche face à l'entrée et celle sous le lit). Prenez le rouleau de papyrus sur le lit puis placez les pièces du puzzle sur l'autel central afin de reconstituer le labyrinthe en suivant la photo ci-contre (comme toujours, faites tourner les pièces avec les flèches droite et gauche et le bouton souris maintenu sur une pièce).

( voir puzzle 11 )

Regardez le plan du labyrinthe, puis allez chercher un morceau de charbon dans l'un des couloirs : associez le papyrus au charbon pour avoir le plan du labyrinthe.

### Momifié

Allez maintenant au cadavre en prenant au passage le bol et la dague blanche. Fouillez les alentours du cadavre pour avoir la lampe, les lunettes, le revolver et le mouchoir. Examinez ces objets pour en avoir d'autres, puis allez au squelette. Prenez le bouclier du squelette, coupez la corde qui tient la lance avec le verre brisé des lunettes puis prenez aussi la corde et la lance du squelette. Allez prendre la hachette et la dague en argent, puis entrez dans la chambre des cristaux.

Regardez les peintures murales et les cristaux sur l'autel. Utilisez ensuite la hachette sur les cristaux de l'autel.

( voir puzzle 12 )

Le puzzle résolu, la porte au nord se déverrouille et vous pouvez passer dans la pièce suivante. Faites une sauvegarde avant d'y entrer car elle est pleine de dangers.

### 12- Les cristaux




*Tapez les cristaux par paire produisant le même son dans l'ordre indiqué (il n'y a qu'un cristal pour la dernière «paire»).*

### 14- Les dagues du soleil



*Placez les dagues un peu au-dessus des fentes pour les faire glisser dans celles-ci, selon l'ordre indiqué sur la photo.*

### 13- Les cubes



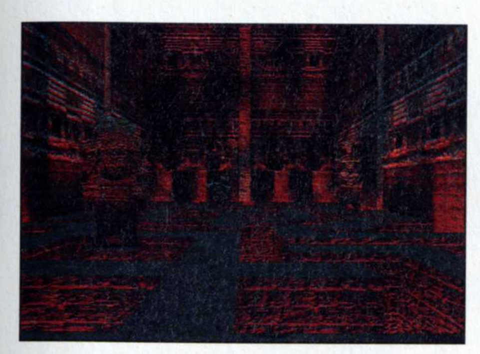
### 15- Les cinq symboles



*Orientez rapidement les symboles sur le panneau mural en cliquant 3 fois sur le premier symbole à gauche, 1 fois sur le deuxième symbole, 2 fois sur le troisième, 3 fois sur le quatrième et 1 fois sur le dernier à droite.*

## Doom-like

Cette salle va faire appel à vos réflexes : traversez la salle en vous accroupissant pour mieux voir le sol ( bouton «Ctrl») et en évitant les boules de feu. Tentez d'ouvrir les quatre portes du fond dans n'importe quel ordre : la dernier porte s'ouvrira automatiquement et vous pourrez entrer dans la suite du labyrinthe. Partez prendre la dague en or puis allez devant la porte de la salle des guêpes.



*La mort par le haut et par le bas.*

Associez le pétrole pour lampe au mouchoir et à la lance. Allumez la lance avec les allumettes puis entrez dans la salle des guêpes. Utilisez la lance enflammée sur le nid de guêpes au-dessus de la porte à droite. Prenez le cube de pièces dans le coin près de la porte et placez ces pièces sur l'autel central afin de reconstituer le puzzle (regardez la photo).

( voir puzzle 13 )

Sortez de la salle par la porte de la lune et allez prendre la dague rouge puis entrez dans la salle des dagues. Utilisez une dague sur l'autel pour actionner le puzzle. Placez les dagues comme sur la photo (les dagues représentent les positions du soleil) puis sortez par la porte de l'éclipse et allez devant la chambre de descente.

( voir puzzle 14 )



*Le mystère Picasso.*

## Chute libre

Faites une sauvegarde puis entrez dans la chambre. Foncez vers le panneau mural à gauche.

( voir puzzle 15 )

Après la chute et la rencontre surprise avec Reagan, prenez son sac à dos dans le coin et ouvrez-le pour avoir une corde.

Utilisez la corde sur la statue au centre de la pièce puis tirez sur la corde pour faire tomber la statue. Examinez les balles que vous avez trouvées dans le revolver de Edsen et associez-les au couteau suisse. Examinez l'objet obtenu pour avoir la poudre des balles. Mettez la poudre dans la petite coupe en pierre. Trempez la corde en chanvre dans ce qui reste du pétrole de la lanterne puis mettez la mèche obtenue dans la coupe de poudre. Repérez la fissure qui se trouve sur la grosse pièce au milieu de la statue brisée puis allumez votre explosif et utilisez-le sur la fissure. Récupérez les deux fragments de statue (les deux bras de la statue) et posez chacun d'eux sur l'un des pylônes qui sont aux angles de la pièce. Admirez les nombreuses scènes cinématiques qui suivent jusqu'à ce que le jeu vous rende la main pour le puzzle final. Vous devez résoudre ce puzzle avant l'explosion du vaisseau (si vous échouez, le puzzle se reconstitue automatiquement).

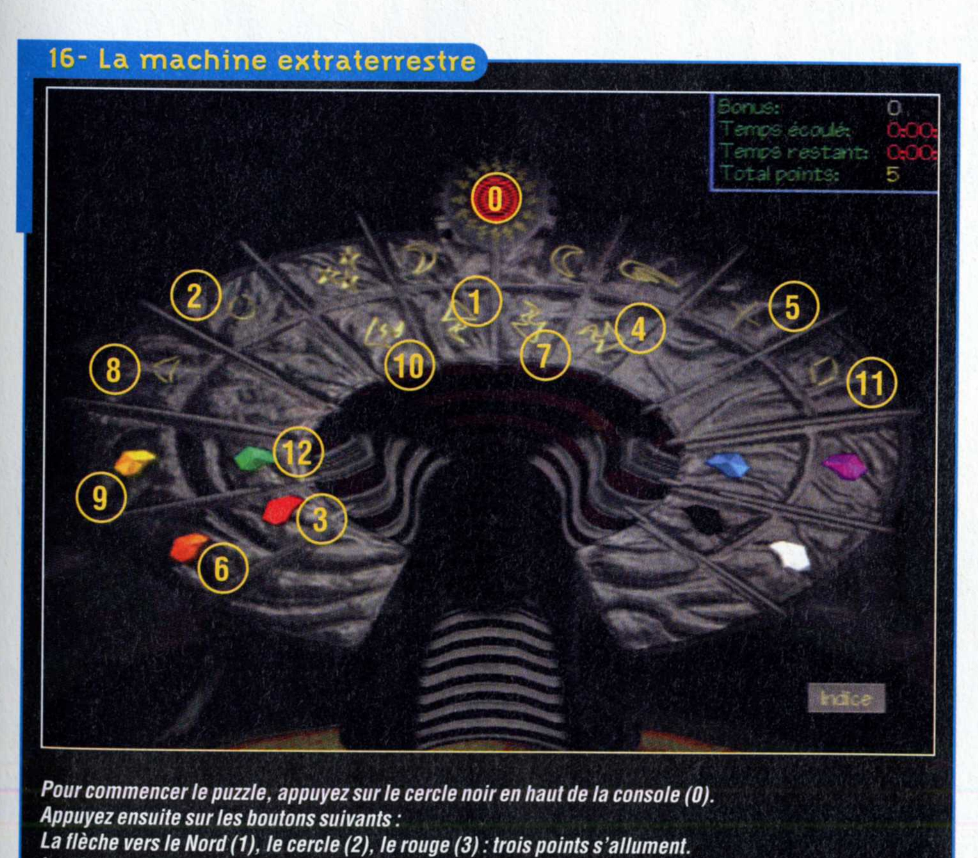
( voir Puzzle 16 )

Si vous avez bien respecté les instructions, la terre est sauvée et vous avec. Voyons si vous avez droit au repos du guerrier...



*Fitzpatrick sous son vrai jour.*

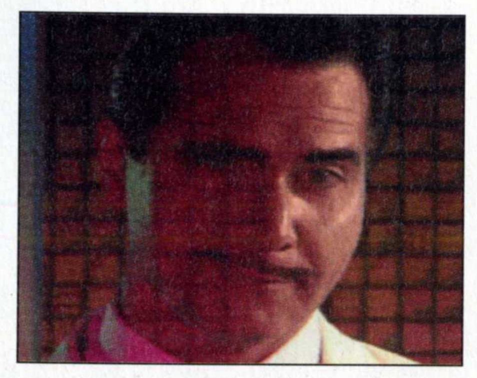
### 16- La machine extraterrestre




*Pour commencer le puzzle, appuyez sur le cercle noir en haut de la console (0).*
*Appuyez ensuite sur les boutons suivants :*
*La flèche vers le Nord (1), le cercle (2), le rouge (3) : trois points s'allument.*
*La flèche vers l'Est (4), la croix (5), l'orange (6) : trois points s'allument.*
*La flèche vers le Sud (7), le triangle (8), le jaune (9) : trois points s'allument.*
*La flèche vers l'Ouest (10), le losange (11), le vert (12) : trois points s'allument.*

## Jour 10: rien que des desserts

Le dernier jour est plutôt reposant car c'est simplement la scène de conclusion. Si vous avez suivi cette solution à la lettre, vous avez normalement pris la voie de Lombard Street qui est plutôt gentille (vous sauvez le monde) mais où vous finissez tout seul. Recommencez le jeu en faisant d'autres choix et vous pourrez voir des scènes de fin complètement différentes (comme par exemple partir avec Chelsee à la fin du jeu). ■



*Dire que Chelsee préfère ce type...*

# Dungeon Keeper

À force de jouer les gentils, les héros au grand cœur, on finit par se lasser. Et si, pour une fois, on pouvait passer du côté obscur, mettre la cape de Darth Vador, torturer des gens et tuer les princes charmants... Dungeon Keeper c'est ça, mais en mieux !

**éditeur**
BULLFROG
**configuration**
486 DX4 100, RAM 8 Mo, VGA
**textes et voix**
FRANÇAIS
**sortie**
AVRIL 97

## Qu'il est bon d'être mauvais !

### EN RÉSUMÉ

Le royaume est un havre de paix, ses habitants respirent le bonheur et la joie de vivre car les princes et autres chevaliers sont là pour repousser tous les monstres dans les ténèbres de l'oubli. Ça ne peut plus durer ! Il va falloir prendre les choses en main et faire vous-même le sale boulot avec tout le talent qu'on vous connaît. Vous devrez donc faire régner la terreur, conquérir des fiefs en faisant couler le sang à gros bouillons et faire triompher la cause du Mal !

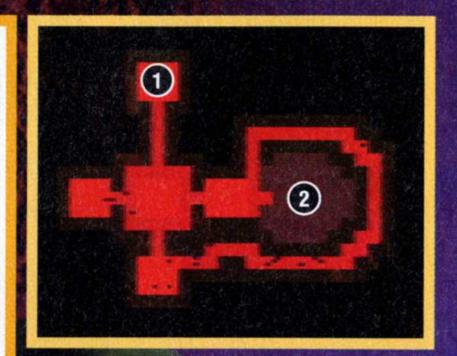
On l'attendait depuis tellement longtemps qu'on n'y croyait plus, mais finalement il est arrivé et notre patience est récompensée. Certes, le jeu est pixelisé en basse résolution et il est lent en haute résolution. Certes, l'ordinateur ne joue pas toujours avec une très grande finesse. Certes, il y a beaucoup d'options qu'on n'a pas besoin d'utiliser. Mais pourtant, une fois lancé, on ne décroche plus de Dungeon Keeper, comme envoûté. Je n'irais pas jusqu'à dire que c'est le jeu du millénaire comme le fait une certaine presse (à scandale ?), mais c'est tout de même un sacré jeu qui file un coup de vieux aux autres jeux de gestion. Chef-d'œuvre ou pas chef-d'œuvre : à vous de voir.

# 1ère partie : Comment passer les 20 niveaux

***Dungeon Keeper se déroule en vingt niveaux, plus quelques niveaux secrets facultatifs mais très amusants. En voici les solutions détaillées, avec cartes à l'appui, pour arriver sans problèmes à la scène finale.***

## 1) Euphoria

Ce premier niveau est bien sûr très facile. Bâtissez votre donjon en commençant par un couloir pour rejoindre le portail au nord **(1)**, puis une salle du trésor, un antre et un couvoir. Préparez-vous à subir l'assaut de trois vagues de mercenaires. Si vous voulez vous protéger des attaques, construisez dès le début de la partie un donjon qui entoure aussi la rivière **(2)** à l'est et attendez que vos lutins renforcent les murs : vous devrez alors faire une percée pour permettre aux adversaires de venir dans votre donjon. Attaquez en utilisant toujours tous vos monstres en même temps et si possible dans une salle où ils auront plus de place pour se battre.



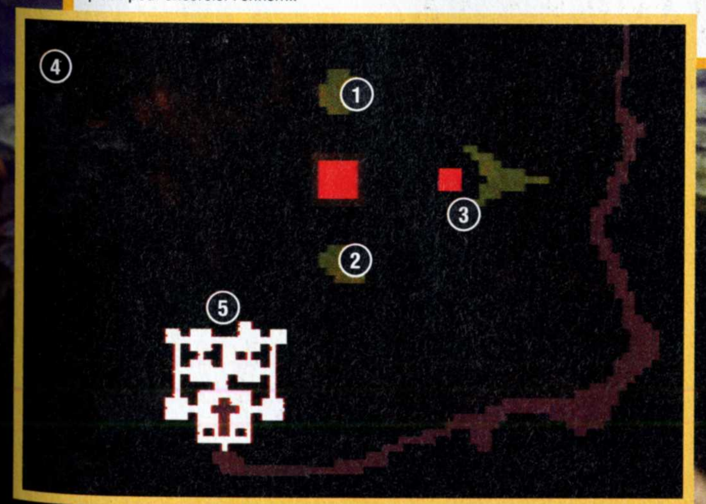

## 2) Ville exquise

Construisez un couloir jusqu'au portail nord **(1)**, puis faites une salle du trésor sur le filon d'or à l'ouest **(2)**. Engagez une dizaine de lutins et récoltez ensuite les filons à l'est et surtout au sud, car cela vous donnera accès à une salle du trésor déjà construite **(3)**. Construisez votre donjon sans trop vous étendre car le niveau est entouré d'une rivière qui permettrait à l'ennemi de vous envahir. Envoyez tout de suite vos monstres s'entraîner pour qu'ils soient prêts lors de la première incursion ennemie. Il y a trois vagues de héros à tuer, qui ne résisteront pas à vos héros entraînés et regroupés.




## 3) Aquaville

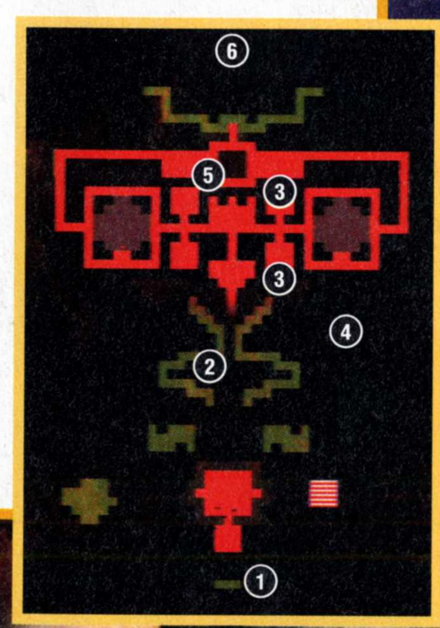
Engagez trois lutins, puis construisez deux salles du trésor sur les filons au nord **(1)** et au sud **(2)**. Engagez encore une dizaine de lutins puis rejoignez ensuite le portail et le filon à l'est **(3)**, tout en construisant les autres salles, dont la bibliothèque qui va attirer les sorciers. N'envoyez les sorciers à l'entraînement qu'après la découverte du sort «Accélérateur de monstres» dans leur bibliothèque. Prenez enfin la salle d'entraînement déjà construite à l'ouest **(4)**, où vous trouverez aussi deux squelettes prêts à rejoindre vos troupes. Il ne vous reste plus qu'à attendre les héros qui vont arriver en deux vagues, plus fortes que dans les niveaux précédents. Un bon moyen pour les bloquer est de prendre la salle au sud-ouest **(5)** où se trouve leur porte d'entrée et d'y regrouper tous vos monstres : ils se battront bien mieux car ils auront suffisamment de place pour encercler l'ennemi.




## 4) Chapofleury

L'argent ne posera pas de problème dans ce niveau car il y a un filon inépuisable de gemmes au sud **(1)** : engagez trois lutins supplémentaires et exploitez ce filon en le dégageant bien pour qu'un maximum de lutins puisse travailler dessus en même temps (on peut mettre trois lutins par case). Construisez aussi une grande salle du trésor à côté de ce filon car l'argent va rentrer très vite dans vos caisses. Exploitez ensuite les autres filons d'or sauf les deux filons **(2)** qui font la séparation dans le milieu de la carte. Construisez tranquillement votre donjon en engageant encore une dizaine de lutins et en restant bien dans le milieu inférieur de la carte. Entraînez vos monstres jusqu'à ce que vous découvriez une nouvelle construction : le pont. Creusez alors des couloirs pour rejoindre les filons du centre **(2)**, en couvrant vos lutins par des magiciens de niveau 2 ou 3 qui pourront tirer au-dessus de la lave sur les ennemis d'en face. Faites un pont pour rejoindre l'autre côté de la rive. Envoyez vos lutins réclamer le terrain de l'adversaire avec vos autres monstres comme protection. Réclamez les salles à l'est **(3)** qui contiennent deux bonus utiles, et prenez aussi le bonus à l'ouest **(4)**. Continuez d'avancer vers le cœur du donjon ennemi **(5)** qu'il faudra détruire avec vos monstres pour triompher.

Avant d'appuyer sur la «barre espace» pour passer au niveau suivant, prenez aussi le bonus «Transfert» au nord **(6)** et choisissez votre créature la plus forte pour qu'elle vous accompagne dans le niveau suivant.



## 5) Belleplouze

Construisez-vous un donjon en utilisant d'abord les 5 filons d'or qui sont autour du cœur du donjon **(1)** puis, quand vos troupes seront suffisamment entraînées, prenez les mines d'or près de la rivière de lave **(2)**. Dès que vous avez découvert le pont (grâce à la recherche de vos magiciens dans la bibliothèque), prenez les deux bonus **(3)** en envoyant vos lutins réclamer le territoire et vos monstres casser les portes si besoin. Construisez ensuite un pont pour rejoindre l'autre rive **(4)** et regroupez toutes vos forces pour avancer dans le long couloir afin d'écraser l'ennemi dans une grande bataille et de rejoindre le cœur du donjon à détruire **(5)**.



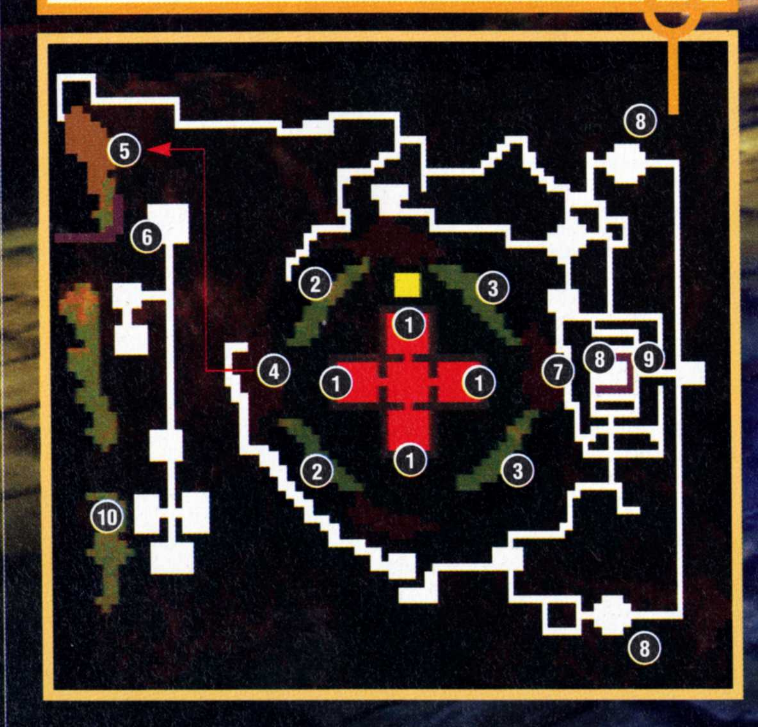
## 6) Biencachay

Engagez deux lutins supplémentaires pour construire rapidement une salle du trésor sur les filons est et ouest **(1)**. Engagez encore des lutins afin de développer votre donjon le plus vite possible. Dès que vos magiciens ont découvert le pont, construisez un pont pour rejoindre la zone centrale par l'est **(2)** et exploitez le filon d'or **(3)** en installant sur place une grande salle du trésor (pour que vos lutins ne perdent pas de temps à ramener l'or jusqu'à votre salle du trésor initiale). Entraînez vos créatures et construisez des ponts pour prendre les deux bonus **(4)**, puis attaquez l'ennemi en construisant un pont pour rejoindre la partie sud de la carte. Finissez d'entraîner votre magicien de plus haut niveau avant de prendre le bonus de Transfert **(5)** et de passer au niveau suivant.



## 7) Vallon d'Edeyzihr

Construisez vos salles sur le terrain déjà dégagé **(1)** et prenez d'abord les deux mines à l'ouest **(2)** puis celles à l'est **(3)** où vous tomberez sur des troupes faibles. Utilisez le seul sorcier que vous aurez dans ce niveau pour rechercher la construction pont le plus vite possible. Dès que vous avez le pont, passez la lave à l'ouest **(4)** et creusez un tunnel vers l'ouest puis vers le nord afin de rejoindre le filon nord-ouest **(5)**. À partir de là, exploitez les filons en descendant vers le sud tout en éliminant le cœur de donjon qui sera accessible **(6)**. Portez ensuite votre attaque vers l'est en passant au-dessus de la lave **(7)** et prenez les trois salles du trésor qui contiennent chacune un bonus **(8)**. Soyez sûr d'avoir suffisamment d'argent avant d'envoyer vos lutins réclamer les zones piégées **(9)** car il risque d'y avoir beaucoup de pertes et il faudra en recruter d'autres. Capturez tout le donjon ennemi en faisant sauter les portes avec vos monstres et préparez-vous à une attaque de héros en balade quand vous aurez conquis ce niveau. Utilisez enfin le bonus de Transfert **(10)** pour emmener avec vous dans le niveau suivant votre magicien le plus puissant.

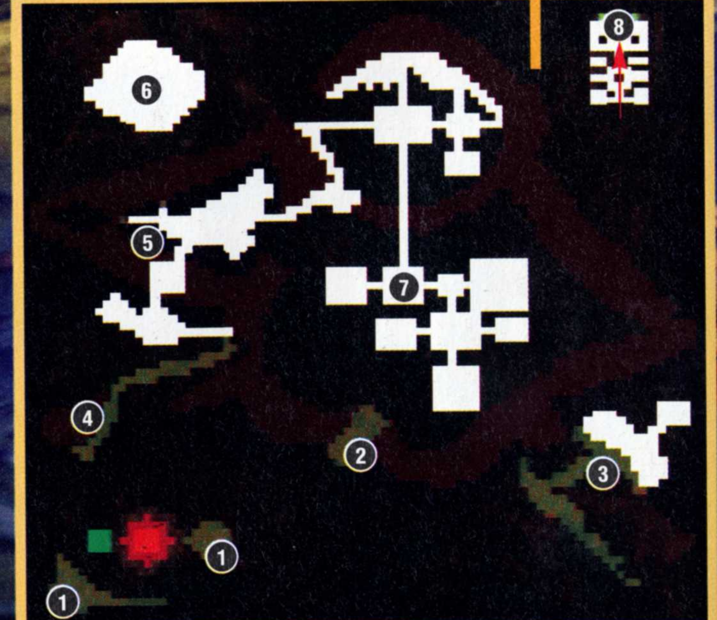


## 8) Rigaut-le-Haut

Exploitez les deux filons d'or **(1)** tout en construisant votre donjon vers l'est et en entraînant au maximum vos monstres car l'opposition va être plus coriace. Exploitez le filon central **(2)** puis le filon est **(3)** où il y a un bonus de Transfert. Envoyez ensuite vos lutins exploiter la mine du nord-ouest **(4)** en les protégeant avec vos monstres. Remontez rapidement vers le nord pour atteindre les filons de gemmes **(5)** et construisez une salle du trésor à côté pour ne plus manquer d'argent. Prenez le bonus d'Amélioration **(6)** à l'aide d'un pont puis regroupez vos forces pour anéantir l'ennemi **(7)**.

### Accès au monde caché

***Il y a un bonus caché dans le temple nord-est (8) : cassez la porte du milieu (les portes droite et gauche sont des pièges à éviter) et prenez le bonus pour atteindre votre premier monde caché (le niveau apparaîtra sur la carte du menu par un drapeau supplémentaire avec un point d'interrogation).***

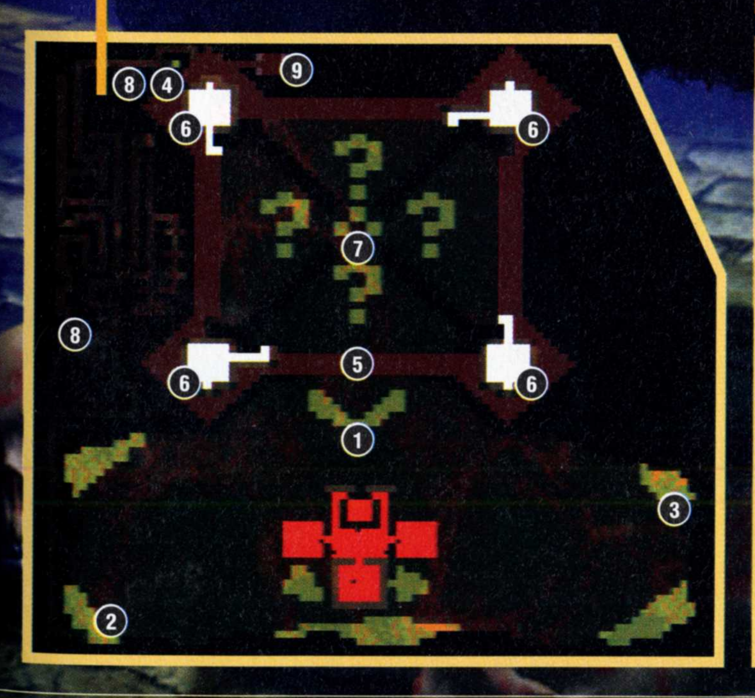


## 9) Bois Ankhor

Pour ce niveau, vous n'avez pas à vous presser car il n'y a pas d'autre donjon en concurrence. Il vous faudra par contre des monstres de haut niveau pour tuer les nombreux héros. Construisez votre donjon en exploitant toutes les mines sauf celle du nord **(1)** et celle du sud-ouest **(2)**. Utilisez trois lutins expérimentés pour exploiter le filon de gemmes à l'est **(3)**, en plaçant une salle du trésor juste à côté. Placez une prison juste sous le filon nord **(1)** et construisez aussi une salle de tortures. Dès que vous avez une quinzaine de monstres de niveau 5/7, exploitez le filon sud-ouest **(2)** puis la mine de gemmes du nord **(4)** en plaçant une toute petite salle du trésor sur les cases à côté. Réglez les combats pour faire des captures puis rasez la mine nord **(1)** et construisez un pont pour rejoindre la partie centrale **(5)**. Utilisez vos lutins pour ramener rapidement tous les héros assommés dans votre prison, puis mettez ces héros dans votre salle de torture (n'oubliez pas de faire un cimetière pour les victimes de la torture). Éliminez ou convertissez tous les héros de la partie centrale, y compris ceux qui se trouvent dans les salles **(6)**, tout en exploitant les mines centrales. Quand il y n'y aura plus de héros, une nouvelle bande d'aventuriers arrivera par la porte centrale **(7)** : tuez-les avec tous vos monstres pour gagner.

### Accès au monde caché

***Il y a de nombreux bonus (6, 8) dont un pour trouver un monde caché (9) mais pour ce dernier, il faudra des lutins bien entraînés à cause des nombreux pièges présents dans la salle (prenez ce bonus après avoir gagné le niveau).***



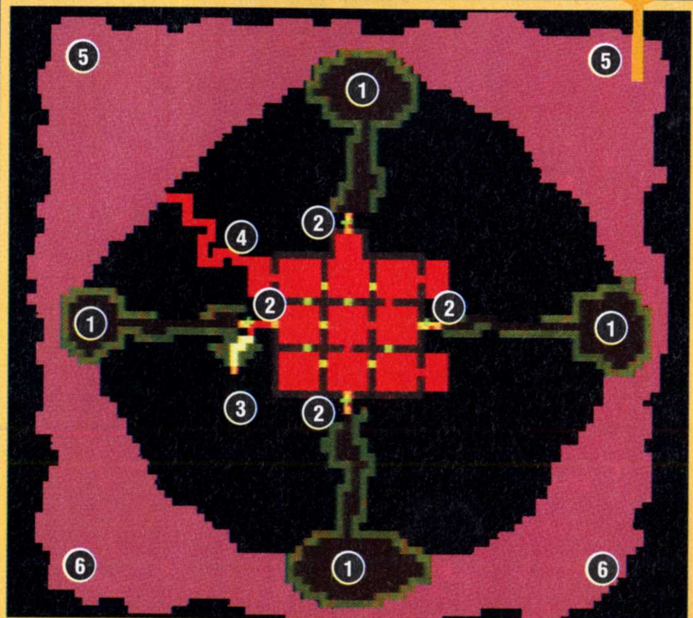

## 10) Toujouraville

Faites une percée à l'est puis réclamez le terrain jusqu'au portail **(1)** et à la salle de recrutement **(2)**, qu'il faudra agrandir quand vous aurez plus d'argent. Construisez un donjon très vite en exploitant toutes les mines d'or de votre île. Dès que vous avez le pont, exploitez le filon central **(3)** où vous libérerez quatre mouches. Entraînez bien vos mouches et vos cerbères (niveau 3/4), puis construisez un pont vers le donjon ennemi **(4)** et envoyez-les en reconnaissance pour faire le nettoyage dans l'autre donjon (utilisez le sort Foudre pour aider vos troupes). Finissez le travail en exploitant les mines de l'adversaire tout en faisant sauter le cœur du donjon **(5)**. Les bonus est et ouest **(6)** permettront d'augmenter le niveau de vos créatures et le bonus sud **(7)** vous permettra de faire un Transfert fort utile pour le niveau suivant.




## 11) Mondoult-Fouailler

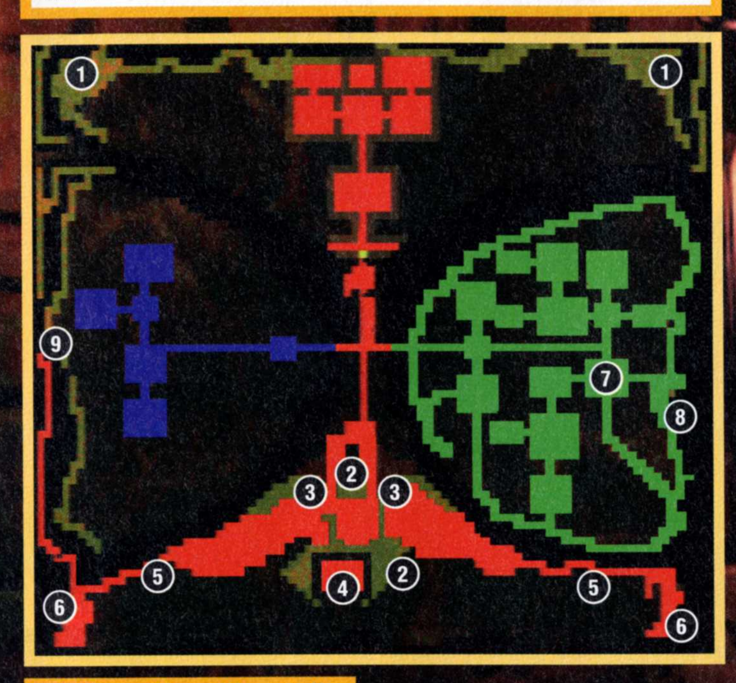
Dans ce niveau, vous n'aurez pas à construire un donjon, mais à le défendre contre les attaques répétées provenant des quatre directions **(1)**. Ne créez pas de lutins et ne vous occupez pas des filons d'or : prenez à la main l'or des héros tués pour l'amener dans la salle du trésor (vous aurez ainsi beaucoup d'or). Placez toutes les portes dont vous disposerez pour freiner l'arrivée des héros dans les quatre couloirs **(2)**. Ripostez à chaque attaque en prenant des poignées de monstres et en les plaçant directement à côté des héros, puis aidez vos troupes en utilisant le sort Éclair. Profitez de chaque moment de répit pour faire reposer vos monstres ou les entraîner. Prenez dès que possible la salle sud-ouest **(3)** car elle contient deux bonus qui feront monter d'un niveau tous vos monstres. Creusez aussi le couloir nord-ouest **(4)**, puis faites un pont pour rejoindre les deux bonus de niveau au nord **(5)**. Une fois le niveau gagné, faites un pont pour récupérer les bonus de Transfert et de Résurrection au sud **(6)**.



# Dungeon Keeper

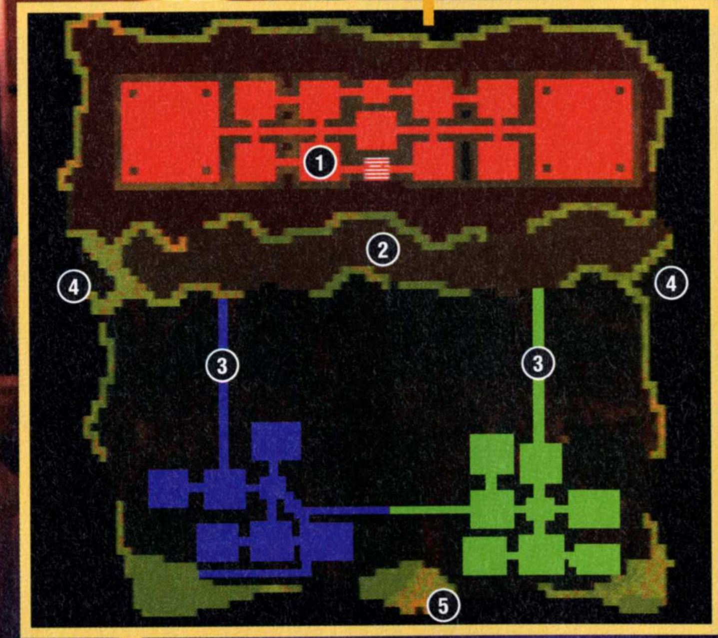
## 12) Danse-des-Elfes

Ce niveau peut s'avérer difficile si vous n'allez pas assez vite car vous avez deux concurrents. Exploitez les filons au nord en n'allant pas trop loin **(1)**, tout en entraînant vos troupes et en développant votre donjon. Creusez en même temps un couloir vers les filons du sud **(2)** et, dès que vous avez quelques monstres, faites sauter les portes **(3)**, tuez les héros (qui sont nombreux mais faibles) et exploitez les filons du sud **(2)** en construisant sur place une salle du trésor. Réclamez aussi le cimetière **(4)** pour avoir trois vampires (à envoyer directement dans votre salle d'entraînement) et creusez des couloirs **(5)** pour prendre les deux bonus **(6)**, dont l'un vous permet d'augmenter le niveau de vos monstres. Avec tout l'argent qui rentrera, construisez un donjon parfait contenant tous les types de salle et entraînez vos monstres, puis détruisez le donjon vert **(7)** et exploitez sa mine de gemmes **(8)** avec vos meilleurs lutins. Enfin, éliminez le donjon bleu et prenez le bonus de Transfert **(9)** avant de passer au niveau suivant.



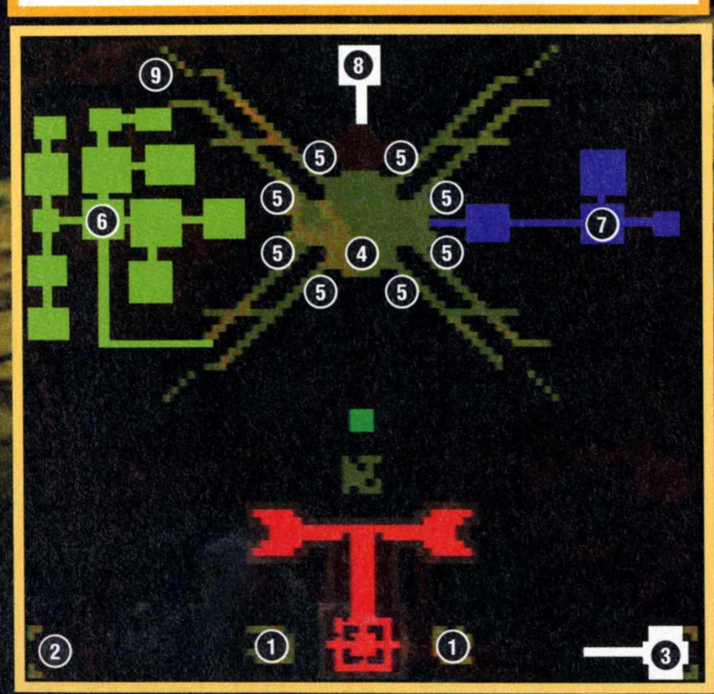
## 13) Chêne-fauve

Construisez une salle du trésor à côté de la mine de gemmes **(1)** et exploitez ce filon avec au moins douze lutins pour que l'argent rentre vite. Développez le donjon sur les emplacements disponibles et, dès que votre donjon est complet, engagez quelques lutins pour rejoindre la partie centrale à l'aide d'un pont **(2)**. Réglez les combats pour capturer l'adversaire et occupez-vous des lutins ennemis en mettant tous vos monstres et votre magie (sort Éclair) dans la bataille. Exploitez les filons d'or de la zone centrale en construisant une salle du trésor sur place. Prenez aussi les deux bonus **(4)**, qui vont vous être utiles. Vos deux adversaires vont alors se trouver sans le sou et vous pourrez tranquillement partir les conquérir **(3)** en vous occupant d'abord du vert qui est le plus puissant. Il ne vous reste plus qu'à prendre le bonus de Transfert **(5)**.



## 14) Hann Nuys Moortell

Construisez votre donjon en exploitant les deux petites mines **(1)**, puis la mine centrale **(4)** en évitant de creuser dans les couloirs **(5)**. Construisez bien sûr une salle du trésor au même endroit **(4)**. Entraînez beaucoup vos monstres, puis exploitez la mine de gemmes à l'ouest **(2)** et réclamez l'atelier à l'est **(3)** en passant au sud de la barrière de rochers infranchissable. Éliminez ensuite les deux donjons adverses en essayant de faire le plus possible de captures (la zone du filon central est un bon endroit pour construire votre prison et votre cimetière). Remplissez vos caisses d'argent et assurez-vous que vos monstres sont de haut niveau avant d'attaquer les héros qui se trouvent dans la salle nord. Quand vous les aurez tués, une autre bande de héros arrivera par la porte de la salle nord **(8)**, qu'il faudra vaincre en utilisant tous vos monstres. Prenez l'unique bonus de ce niveau **(9)**, qui est un sort de Transfert, avant de passer au niveau suivant.





## 15) Allaic-Sandrain

Malgré les apparences, vous n'avez pas à vous presser dans ce niveau car les deux donjons ennemis **(1)** ne se développeront quasiment pas. Développez votre donjon en prévoyant une grande salle d'entraînement et un grand antre. Évitez absolument de percer un mur qui donne sur l'eau **(2)** avant d'être préparé, car il y a plusieurs héros de niveau 10 qui vous détruiraient. Entraînez vos lutins pour exploiter plus rapidement le filon de gemmes au nord **(3)**, ainsi que les deux mines d'or **(4)**. Faites aussi une salle du trésor près du filon de gemmes **(5)**. Continuez d'entraîner vos monstres (niveau 7/8), puis éliminez les héros **(2)** et rejoignez par un pont **(6)** la mine d'or au sud qui contient deux filons de gemmes **(7)**. Construisez sur place **(7)** une autre salle du trésor. Poursuivez l'entraînement de vos lutins ainsi que la recherche dans votre bibliothèque (il faudra avoir le dernier sort pour percer les murs des donjons ennemis). Utilisez un pont pour rejoindre la salle centrale et un lutin pour y réclamer le terrain. Tuez les nombreux héros **(8)** avec vos monstres, puis utilisez un lutin de niveau 8 pour désactiver les pièges de la salle sud **(9)**, en utilisant constamment le sort Guérison sur lui pour qu'il ne soit pas tué.

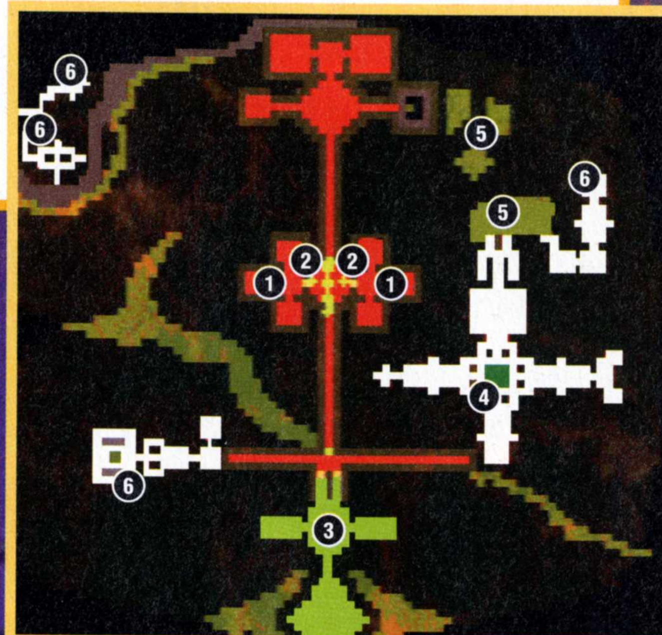
### Accès au monde caché.

***Vous pourrez alors prendre les bonus de la salle (9), dont un accès à un monde caché.***

Dès que vous avez le sort «Défortification», détruisez les murs des donjons ennemis **(1)** afin de permettre à vos monstres de les conquérir. Il ne vous reste plus qu'à prendre le bonus de Transfert au sud-ouest **(10)** en utilisant un pont pour aller réclamer la zone.

## 16) Fleury-Mérosiers

Dans ce niveau, vous avez deux Grands Cornus qui se trouvent dans les salles sud-est **(1)** et sud-ouest **(1)**. Leur puissance vous permettra de gagner le niveau mais ils sont très indisciplinés et n'hésiteront pas à tuer vos monstres sur un coup de colère. Vous pouvez utiliser le sort «Obéissance» ou les envoyer dans une salle de torture mais cela se révèle assez inefficace. La meilleure méthode consiste à les isoler complètement dans leurs salles respectives **(1)** en laissant toujours les portes fermées **(2)**. Développez votre donjon au nord et exploitez les mines à l'est **(5)**. Ne cassez aucune porte ennemie avant d'avoir des monstres de niveau 7/8. Construisez aussi la prison, la salle de torture et le cimetière, car chaque prisonnier capturé qui passera dans votre camp sera une chance supplémentaire de gagner. Si des héros vous attaquent, amenez tous vos monstres, y compris les deux Grands Cornus sur le lieu du combat en faisant attention à ce qu'ils ne se tapent pas dessus (il faut les placer vraiment à côté d'un héros pour qu'ils fassent leur travail). Après chaque combat, replacez à la main les Grands Cornus dans leurs salles **(1)** afin de les entraîner. Le donjon au sud **(3)** n'est pas très dangereux et vous devrez donc d'abord concentrer votre attaque sur la construction à l'est, où se trouve un autre portail **(4)** qui vous permettra d'avoir plus de monstres. Finissez le niveau en prenant les bonus **(6)** mais en vous méfiant du bonus de Transfert qui se trouve au nord-ouest car il est protégé par un samouraï de niveau 10.

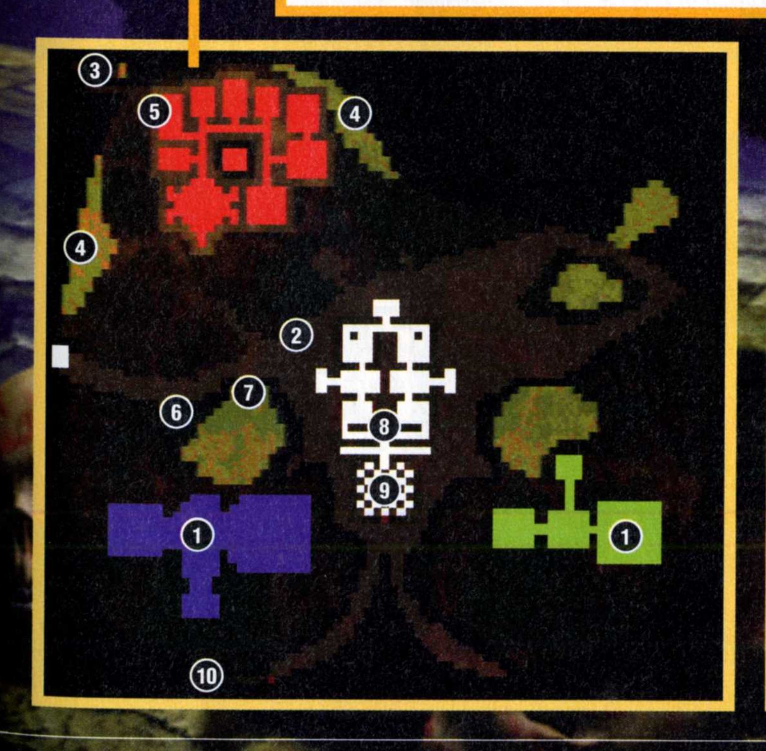


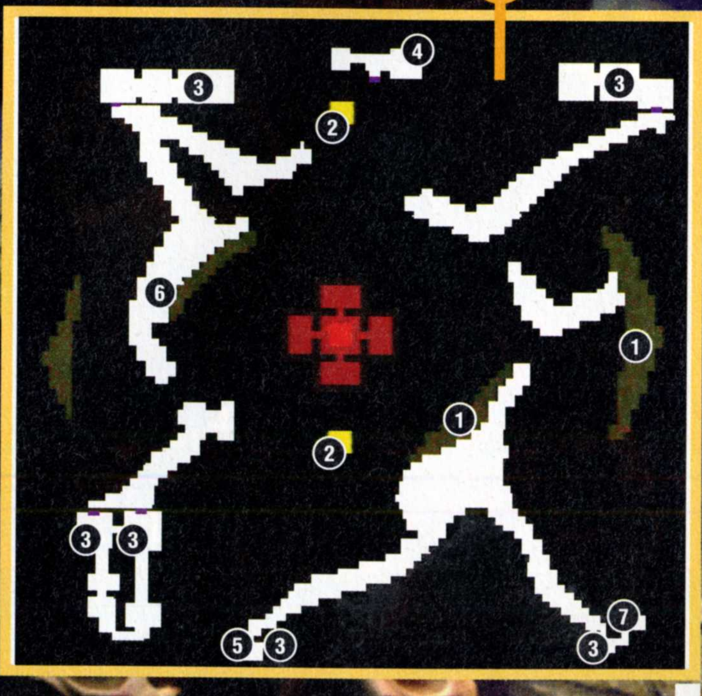

## 17) Allay-Gretz

Vos seuls adversaires de ce niveau sont des héros puissants contre lesquels vous n'aurez aucune chance s'ils vous attaquent en début de partie. Il faut donc éviter de les réveiller en n'ouvrant aucune des salles où ils se trouvent **(3)** et en développant votre donjon vers l'est, tout en exploitant les mines dans cette direction **(1)**. Vous devez par contre prendre tout de suite les deux portails **(2)** pour avoir des monstres plus rapidement et surtout libérer les deux archers qui se trouvent dans la prison au nord **(4)**. Construisez les salles nécessaires pour faire des prisonniers et prenez dès que possible le bonus pour accroître le niveau dans la salle au sud **(5)**. Quand vous aurez suffisamment de monstres bien entraînés (niveau 7), faites creuser vos lutins en direction de la mine à l'ouest pour prendre l'or et surtout le bonus de Multiplication **(6)**, qui va dédoubler tous vos monstres. Vous devez alors être assez puissant pour répondre aux attaques répétées des héros qui viendront en groupe.

### Monde caché

***Avant de terminer le niveau, prenez le bonus pour localiser le monde caché dans la salle au sud-est (7).***



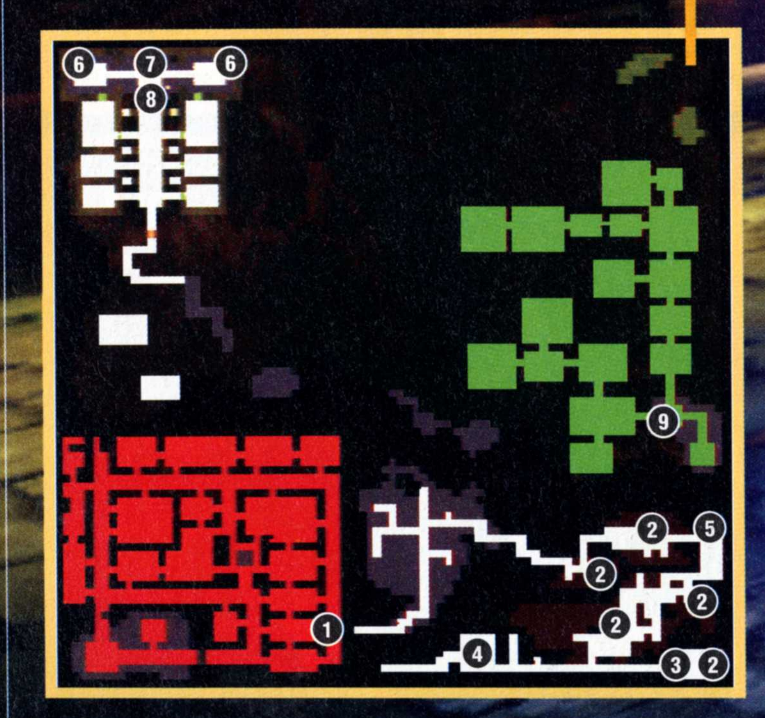



## 18) Féli-Cité

Pour ce niveau, il va falloir être très rapide car des bandes de héros puissants vont vous attaquer dès les premières minutes. Engagez le maximum de lutins possible et creusez un couloir à l'est **(1)** et à l'ouest **(2)**, puis faites renforcer les murs nord des deux couloirs par vos lutins : vous venez de protéger toute la partie sud de la carte, ce qui permettra d'y construire un donjon sans être victime d'attaques (les héros viennent tous du nord). Dans le même temps, construisez deux couloirs **(2)** le long du bord intérieur des deux filons d'or centraux (il ne faut pas creuser l'or mais la terre juste à côté pour aller plus vite) et faites aussi renforcer les murs par vos lutins (ne creusez pas les dernières cases de terre au nord **(3)**, sinon vous tomberez sur des héros). Votre donjon est maintenant imprenable et vous avez une quantité d'or immense à exploiter **(4)**, mais ne creusez surtout pas les dernières cases des filons d'or centraux **(5)** car elles vous isolent des adversaires. Développez votre donjon au sud et entraînez à fond vos troupes puis, quand vous n'aurez plus d'or, percez un des murs de votre donjon afin de laisser les héros venir. Capturez les héros au lieu de les tuer pour augmenter vos forces et étendez votre donjon vers le nord jusqu'à la mine de gemmes **(6)** qui vous mettra à l'abri des problèmes d'argent. Refaites vos forces pour exterminer tous les héros qui se trouvent dans les salles du donjon nord, puis détruisez le cœur **(7)**.

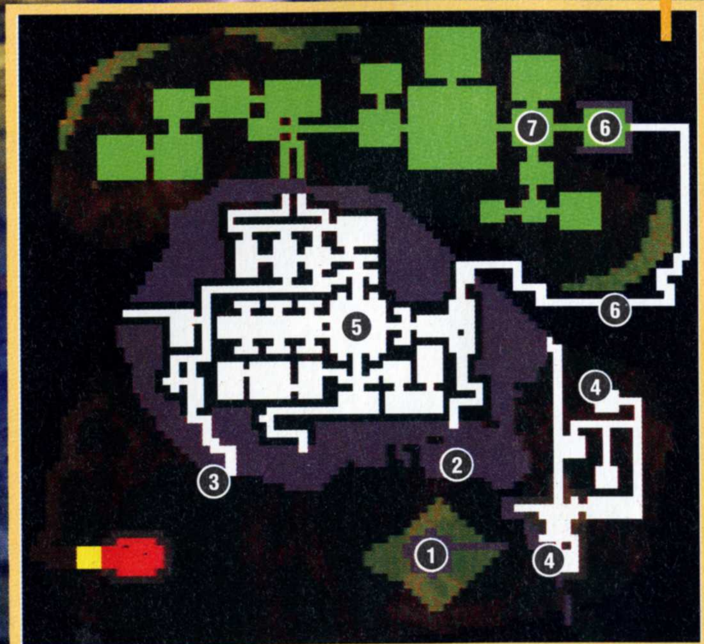
## 19) Bruhmm

Pour une fois, vous n'avez pas de donjon à construire car tout est fait : utilisez vos lutins pour casser les portes afin de réclamer toutes les salles. Vous n'aurez malheureusement pas de salle d'entraînement et il faudra donc absolument capturer tous les héros que vous rencontrerez. Creusez le mur pour rejoindre la zone est **(1)** et avancez prudemment avec vos monstres car il y a pas de mal de héros **(2)**. Exploitez la mine de gemmes **(3)** et libérez les dragons de la prison **(4)**. Attendez d'avoir beaucoup d'or puis lancez une attaque massive sur la construction au nord, car elle contient une foule de héros costauds. Utilisez le sort Foudre que vous avez découvert plus tôt **(5)** pour aider vos monstres à les vaincre. Détruisez le cœur **(8)** puis réclamez ensuite les salles d'entraînement **(6)** : vous pouvez maintenant construire une salle d'entraînement digne de ce nom, afin de préparer vos monstres pour le combat final. Ramenez le sort Défortification **(7)** dans votre bibliothèque, puis creusez un couloir pour aller vers le donjon est. Utilisez le sort Défortification pour percer un mur et faites sauter le cœur du donjon **(9)**.



## 20) Lyons-Perruche

Ce dernier niveau est très facile si vous savez prendre votre temps, car vous déciderez du moment de l'attaque. Exploitez à fond la mine de gemmes à l'est **(1)** en construisant une salle du trésor immense pour stocker un maximum d'or. Évitez de percer les murs qui donnent sur la rivière au nord **(2)** pour ne pas être attaqué tout de suite par des Tentacules de niveau 10. Construisez un donjon avec de très grandes salles (antre, salle d'entraînement, couvoir) car vous aurez beaucoup de monstres sous vos ordres. Quand vos créatures atteindront le niveau 10, creusez la zone de terre qui se trouve au nord : elle cache un pont, ce qui vous permettra enfin de construire vous-même des ponts. Après avoir capturé les tentacules, occupez-vous de la zone est où vous trouverez quatre bonus pour augmenter le niveau de vos monstres **(4)**. Vous pouvez maintenant attaquer le donjon central **(5)**, capturer toutes les salles et les revendre pour avoir encore plus d'argent. Réclamez le couloir **(6)** jusqu'à la prison nord **(6)** où se trouve le héros Avatar (qui vient du jeu Ultima, si vous connaissez vos classiques). Attendez d'avoir au moins un trésor de 400.000 pièces d'or, puis faites une sauvegarde (par sécurité) et lancez des sorts Foudre de niveau maximum sur l'Avatar pour le tuer (il est très résistant, mais on en vient quand même à bout). Dès qu'il est mort, il ressuscite et lance un assaut contre votre donjon avec une armée gigantesque. Jetez tous vos monstres dans la bataille et utilisez le sort Foudre à outrance (réglez les combats pour tuer les héros car vous risquez de ne plus avoir de lutins pour ramener les prisonniers). Quand le combat sera terminé, vous aurez gagné le niveau et le jeu, mais vous pouvez prendre le donjon au nord en détruisant son cœur **(7)**. Sachez tout de même que l'ordinateur jouera bien mieux que d'habitude et se permettra même de tricher en faisant venir de nulle part des monstres de niveaux 7/9 ; il faudra donc que votre armée soit en pleine forme et que vous disposiez de beaucoup d'argent pour lancer le sort Foudre. Enfin, il faudra se concentrer sur le cœur **(7)** pour une victoire plus rapide.



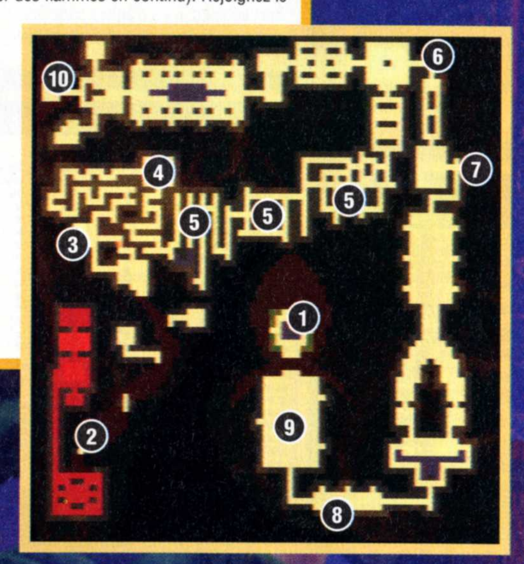
# 2e Partie : Les mondes cachés

*Les mondes cachés sont des niveaux auxquels vous pourrez accéder après les avoir découverts dans les niveaux classiques. Ils sont représentés sur la carte du pays par des drapeaux supplémentaires comportant un point d'interrogation, sur lequel il suffit de cliquer.*

## Monde caché 1

Ce niveau est chronométré (le chronomètre est en haut à droite) : il faut donc faire vite. Le but est de prendre le contrôle du filon de gemme **(1)** en y envoyant un monstre. Vous ne pourrez pas construire un donjon : il faudra utiliser le sort Possession sur le dragon ou les monstres que vous libérerez pour y arriver. C'est donc du pur Doom-like.

En mode Possession, faites traverser la lave au dragon et brûlez la porte **(2)** (laissez votre doigt sur le bouton gauche de la souris pour cracher des flammes en continu). Rejoignez le démon bileux **(3)** pour le libérer. Laissez tomber le dragon (il sera utile à la fin) et utilisez le démon pour libérer la maîtresse noire **(4)**. Prenez alors le contrôle de la maîtresse noire et traversez avec précaution les zones pièges **(5)** en utilisant son sort de Vitesse (la touche «3») pour réagir plus vite. En arrivant dans la dernière prison **(6)**, vous libérez un vampire de niveau 8. À partir de cette salle, n'allez surtout pas à l'ouest : utilisez la maîtresse noire pour aller vers l'est puis au sud afin d'éliminer le maximum de monstres. Dès qu'elle meurt, utilisez votre vampire puis votre dragon pour poursuivre votre route vers le sud en faisant attention aux pièges **(7 et 8)**. Une fois les prêtres exterminés **(9)**, dirigez un monstre sur le filon **(1)**.




## Monde caché 2

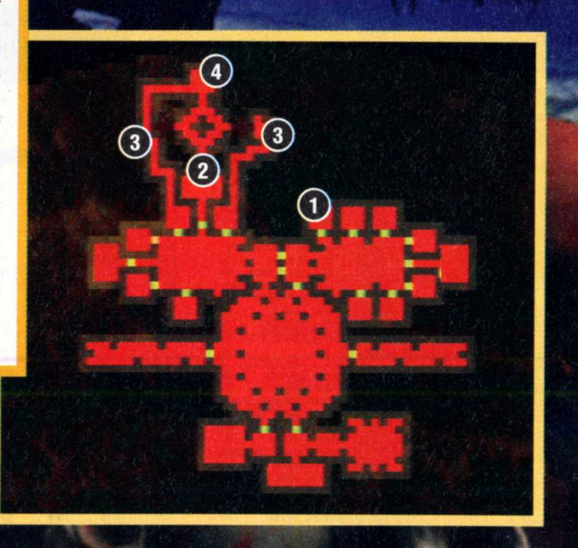
Dans ce niveau chronométré, vous devez tuer tous vos lutins. Sélectionnez une pleine poignée de vos lutins de niveau 10 (il faut cliquer huit fois sur la tête de lutin dans la fenêtre des monstres à gauche). Envoyez ces lutins détruire les deux portes à l'ouest **(1)**. Reprenez les huit lutins en mains et faites-en creuser un vers le piège **(2)**. Dès que la première boule est libérée, posez tous vos lutins de niveau dix dans son passage pour qu'ils soient écrasés. Recommencez l'opération avec huit niveaux les plus expérimentés et le second piège qui se trouve derrière le premier **(2)**. Creusez alors jusqu'au Chien de l'enfer **(3)** et, dès qu'il sera libéré, mettez des lutins sur sa route pour le guider jusqu'à votre cœur de donjon **(4)**. Apportez-lui ensuite par petites poignées les lutins plus faibles pour qu'ils se fassent tuer. Quand le dernier de vos lutins sera mort, dix nouveaux lutins de niveau 10 sortiront du cœur du donjon. Prenez-en le maximum en main et donnez-les un par un au Chien de l'enfer pour qu'il les tue sans problèmes. Dès que le niveau est gagné, prenez le bonus de Transfert à côté du cœur de donjon (un vampire de niveau 10 a rejoint votre antre).




## Monde caché 3

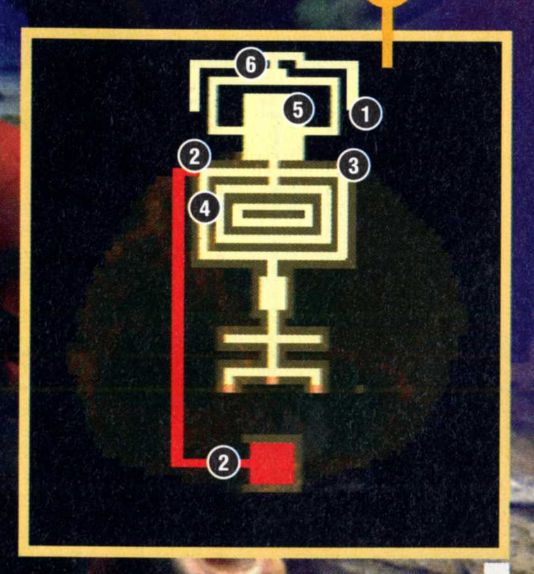
Encore une fois, vous devez tuer tous vos lutins avant la fin du temps accordé. Fermez la porte d'une petite salle **(1)** et prenez vos huit lutins les plus puissants en cliquant huit fois sur la tête de lutin dans la fenêtre des monstres à gauche. Déposez-les dans la salle **(1)** puis prenez vos huit lutins les plus faibles (il faut refaire la même opération mais en appuyant cette fois sur la touche «Shift» en même temps) et déposez-les dans la même salle. Utilisez le sort «Effondrement» trois ou quatre fois sur la salle **(1)** pour les tuer. Recommencez la même procédure pour tuer tous les lutins jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

Il est aussi possible de récupérer un Grand Cornu dans ce niveau, mais c'est un peu plus difficile : avant de commencer le massacre des lutins, prenez vos huit lutins les plus forts pour casser la porte au nord **(2)** pendant que vos lutins faibles creusent deux couloirs vers le nord-est et le nord-ouest afin de prendre les bonus **(3)**. Cassez la porte suivante avec vos huit lutins forts pour atteindre la salle nord **(4)** où se trouve le Grand Cornu. Utilisez les bonus de niveau puis le bonus de Transfert en sélectionnant le Grand Cornu. Vous pouvez maintenant tuer les lutins comme indiqué précédemment.




## Monde caché 4

Votre but est de rejoindre le monstre qui se trouve dans la salle au nord-est **(1)**. Creusez un couloir de neuf cases vers l'ouest puis vers le nord jusqu'au rocher infranchissable et enfin une fois vers l'est **(2)**. Pendant que votre lutin creuse, prenez possession du squelette et faites-lui remonter le couloir que vous êtes en train de creuser jusqu'au nord. Laissez le squelette (bouton droit de la souris), puis utilisez le sort Défortification sur le mur du donjon **(2)**. Sélectionnez la case de terre obtenue, prenez le lutin (en cliquant dans la fenêtre des monstres à gauche pour aller plus vite) et déposez-le juste à côté pour qu'il la creuse tout de suite. Reprenez rapidement le contrôle du squelette qui est reparti et faites-le pénétrer dans le donjon par l'ouverture que vous avez créée **(2)**. Évitez la boule **(3)** en marchant en arrière et en vous mettant à l'abri dans le premier couloir à votre droite **(4)**. Après que la boule soit passée, allez dans la salle nord et dirigez-vous le plus vite possible vers le couloir est **(5)** pour ne pas être écrasé par les autres boules. Foncez ensuite directement sur la porte **(6)** et cassez-la (vous avez assez de points de vie pour survivre aux pièges électriques). Allez enfin jusqu'à la porte de la salle nord-est **(1)** et brisez-la aussi pour gagner le niveau.



# Dungeon Keeper

## 3e Partie : Comment tricher dans Dungeon Keeper...

***Dans cette troisième partie, nous allons vous expliquer comment modifier un grand nombre de paramètres du jeu. Ainsi, il vous sera possible d'obtenir des créatures plus puissantes, de faire moins de dépenses, etc. Remarquez que vous pouvez aussi essayer tout cela pour rendre le jeu plus difficile, voire modifier les paramètres, histoire de rendre le jeu quelque peu différent. En fait, les possibilités sont très importantes et nous allons vous en dévoiler quelques-unes...***

### 1) Comment procéder :

Sous Windows 95, ouvrez la fenêtre «DATA» qui se trouve à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu. Cherchez «CREATURE.TXT» dans la liste de fichiers. Etant donné qu'il s'agit d'un fichier texte normal, vous pouvez l'éditer directement avec le bloc-notes de Windows 95. Il vous suffira pour modifier le fichier de suivre les indications, puis de sauver le fichier. En cas de problème, voir le paragraphe "Mon jeu délire".

```
data
Fichier  Edition  Affichage  ?
Alpha.col      Dp_prefs      Frac07.dat    Hbuy0-0.dat    Loading.
Alpha.dat      Editicn1.dat  frac08.dat    Hbuy0-0.tab    Lofont.d
alpha.tab      Editicn1.tab  Frame0-0.dat  Hbuyscrn.dat   Lofont.ta
Block.tab      Editicn2.dat  Frame0-0.tab  Hifont.dat     Lpointer.
Bluepal.dat    Editicn2.tab  Frame0-1.dat  Hifont.tab     Lpointer.
Bluepall.dat   Font0-0.dat   Frame0-1.tab  Hitpall.dat    Lpoints.c
Bord0-0.dat    Font0-0.tab   Frontend.pal  Hpointer.dat   Lpoints.t
Bord0-0.tab    Font0-1.dat   Frontend.raw  Hpointer.tab   Main.pal
Bord0-1.dat    Font0-1.tab   Gmap.raw      Hpoints.dat    Map000
Bord0-1.tab    Font2-0.dat   Gmapbug.dat   Hpoints.tab    Map000
Ceiling.txt    Font2-0.tab   Gmapbug.tab   Hueshade.tab   Mapfade
Colours.col    font2-1.dat   Gmaphi.raw    Icons0-0.dat   Menublk
Creat1.tab     font2-1.tab   Gui.dat       Icons0-0.tab   Menublk
Creature.jty   Frac00.dat    Gui.tab       Icons0-1.dat   Nocd.pa
Creature.tab   Frac01.dat    Gui2-0-0.dat  Icons0-1.tab   Nocd.rav
creature.txt   Frac02.dat    Gui2-0-0.tab  Kseffect.jty   Pal0000
Cre0000.dat    Frac03.dat    Gui2-0-1.dat  Legal.pal      Pal0000
Cube.dat       Frac04.dat    Gui2-0-1.tab  Legal.raw      Pal0000
Cubegrp.dat    Frac05.dat    Guihi.dat     Lightng.pal    Pal0000
Dogpal.pal     Frac06.dat    Guihi.tab     Loading.pal    Pal0000
1 objet(s) sélectionné(s)    43,0 Ko
```

Pour cela, il suffit simplement de double-cliquer sur «CREATURE.TXT» pour l'éditer. Vous verrez alors une liste de paramètres avec des tas de nombres. Pas de panique ! C'est simple ! Nous allons commencer tout doucement par changer le prix des différentes salles du jeu. Pour cela, faites défiler le texte vers le bas pour trouver «Data for Dungeon Keeper Room». Ce n'est pas très loin puisqu'il s'agit du deuxième paragraphe.

```
creature.bak - Bloc-notes
Fichier  Edition  Recherche  ?

Creature Information
Description      Number  Primary Job     Secondary  Job  Not Do Jobs     Anger Jobs       Health  H
ead      Pay     Hero Vs Keeper Cost     Manufacture Value       Hearing Entrance Room 1 (Primary)
CREATURE_WIZARD 1        4       0       16      4       350     150     255     20      15      1
CREATURE_BARBARIAN       2       8       0       0       6       700     150     200     60      5
CREATURE_ARCHER 3        16      0       0       4       300     150     200     20      20      1
CREATURE_MONK   4        4       0       0       4       325     150     200     40      20      8
CREATURE_DWARF  5        16      0       0       6       500     150     200     50      40      5
CREATURE_KNIGHT 6        0       0       0       4       950     150     150     80      100     1
CREATURE_AVATAR 7        0       0       0       4       3000    150     200     150     120     1
CREATURE_TUNNELLER       8       0       0       0       20      350     150     200     40      3
CREATURE_WITCH  9        4       0       0       4       300     150     200     20      20      8
CREATURE_GIANT  10       8       0       4       20      650     150     180     100     60      6
CREATURE_FAIRY  11       4       0       0       4       150     150     255     10      10      7
CREATURE_THIEF  12       0       0       0       12      250     150     255     30      20      1
CREATURE_SAMURAI         13      128     8       0       133     700     100     100     80      6
CREATURE_HORNY  14       128     0       2048    32      2000    150     150     150     70      1
CREATURE_SKELETON        15      8       1024    0       4       500     150     200     55      2
CREATURE_TROLL  16       16      0       4       6       450     150     200     40      35      5
CREATURE_DRAGON 17       4       8       0       12      900     150     200     90      90      6
CREATURE_DEMONSPAWN      18      8       2048    0       16      325     150     200     50      4
CREATURE_FLY    19       16384   0       0       4       150     150     255     10      10      5
CREATURE_DARK_MISTRESS   20      128     72      0       5       700     100     100     60      5
CREATURE_SORCEROR        21      4       0       16      64      350     150     255     20      1
CREATURE_BILE_DEMON      22      16      0       0       4       1200    150     200     80      6
CREATURE_IMP    23       2       0       0       4       75      0       0       5       5       6
CREATURE_BEETLE 24       0       0       0       4       250     150     200     25      25      5
CREATURE_VAMPIRE         25      32      4       16      65      800     150     200     70      3
CREATURE_SPIDER 26       8192    8       0       4       400     150     200     40      30      6
CREATURE_HELLHOUND       27      256     0       0       4       600     150     200     55      3
CREATURE_GHOST  28       4096    4       0       4       200     150     200     20      20      9
CREATURE_TENTACLE        29      0       0       0       132     700     150     200     50      5
CREATURE_ORC    30       8       512     0       6       700     150     200     65      60      6
CREATURE_FLOATING_SPIRIT         31      0       0       0       0       1       0       0       1
```

### 2) Des modifications à la carte

#### a) LES CRÉATURES

Allez au paragraphe «Creature Information» qui est le premier. Comme dans chacun des paragraphes, la première chose correspond au nom de la créature. Ensuite, il y a une centaine de chiffres qui correspondent aux paramètres de la créature. Voici une liste de ceux qui nous paraissent les plus intéressants...

***Points de vie - 6e nombre***
***Force - 9e nombre.***
***Armure - 10e nombre.***
***Dextérité - 11e nombre.***
***Habilité à voler - 48e nombre (mettre «0» pour non et «1» pour oui).***
***Immunisé aux gaz - 50e nombre (mettre «0» pour non et «1» pour oui).***

Bien entendu, il y a d'autres paramètres intéressants, mais il serait trop long d'en faire la liste complète car, comme je l'ai dit plus haut, il y en a plus d'une centaine !

```
creature.txt - Bloc-notes
Fichier  Edition  Recherche  ?

Creature Information
Description      Number  Primary Job     Secondary  Job  Not Do Jobs     Anger Jobs       Health  H
ead      Pay     Hero Vs Keeper Cost     Manufacture Value       Hearing Entrance Room 1 (Primary)
CREATURE_WIZARD 1        4       0       16      4       350     150     255     20      15      1
CREATURE_BARBARIAN       2       8       0       0       6       700     150     200     60      5
CREATURE_ARCHER 3        16      0       0       4       300     150     200     20      20      1
CREATURE_MONK   4        4       0       0       4       325     150     200     40      20      8
CREATURE_DWARF  5        16      0       0       6       500     150     200     50      40      5
CREATURE_KNIGHT 6        0       0       0       4       950     150     150     80      100     1
CREATURE_AVATAR 7        0       0       0       4       3000    150     200     150     120     1
CREATURE_TUNNELLER       8       0       0       0       20      350     150     200     40      3
CREATURE_WITCH  9        4       0       0       4       300     150     200     20      20      8
CREATURE_GIANT  10       8       0       4       20      650     150     180     100     60      6
CREATURE_FAIRY  11       4       0       0       4       150     150     255     10      10      7
CREATURE_THIEF  12       0       0       0       12      250     150     255     30      20      1
CREATURE_SAMURAI         13      128     8       0       133     700     100     100     80      6
CREATURE_HORNY  14       128     0       2048    32      2000    150     150     150     70      1
CREATURE_SKELETON        15      8       1024    0       4       500     150     200     55      2
CREATURE_TROLL  16       16      0       4       6       450     150     200     40      35      5
CREATURE_DRAGON 17       4       8       0       12      900     150     200     90      90      6
CREATURE_DEMONSPAWN      18      8       2048    0       16      325     150     200     50      4
CREATURE_FLY    19       16384   0       0       4       150     150     255     10      10      5
CREATURE_DARK_MISTRESS   20      128     72      0       5       700     100     100     60      5
CREATURE_SORCEROR        21      4       0       16      64      350     150     255     20      1
CREATURE_BILE_DEMON      22      16      0       0       4       1200    150     200     80      6
CREATURE_IMP    23       2       0       0       4       75      0       0       5       5       6
CREATURE_BEETLE 24       0       0       0       4       250     150     200     25      25      5
CREATURE_VAMPIRE         25      32      4       16      65      800     150     200     70      3
CREATURE_SPIDER 26       8192    8       0       4       400     150     200     40      30      6
CREATURE_HELLHOUND       27      256     0       0       4       600     150     200     55      3
CREATURE_GHOST  28       4096    4       0       4       200     150     200     20      20      9
CREATURE_TENTACLE        29      0       0       0       132     700     150     200     50      5
CREATURE_ORC    30       8       512     0       6       700     150     200     65      60      6
CREATURE_FLOATING_SPIRIT         31      0       0       0       0       1       0       0       1
```

Regardez la ligne «ROOM_TREASURE_ROOM». Il y a là trois chiffres qui se suivent et qui correspondent aux paramètres de la salle du trésor. Ne vous occupez pas du premier chiffre. Par contre, le second correspond au prix de la salle et le troisième à ses points de vie (en quelque sorte). Il vous suffit donc de mettre «0» à la place du «50» qui correspond au prix et les salles du trésor ne vous coûteront plus rien du tout ! Et mettez «1300» à la place du «100» pour que vos salles du trésor soient beaucoup plus résistantes. Jusque-là, il faut bien dire que c'est extrêmement facile...

```
creature.txt - Bloc-notes
Fichier  Edition  Recherche  ?
CREATURE_FLOATING_SPIRIT         31      0       0       0       0       1       0       0       1


Data For Dungeon Keeper Room
Description      Number  Cost    Health
ROOM_ENTRANCE    1       0       4000
ROOM_TREASURE_ROOM       2       50      100
ROOM_RESEARCH_ROOM       3       200     320
ROOM_PRISON_ROOM         4       225     600
ROOM_TORTURE_ROOM        5       350     1000
ROOM_TRAINING_AREA       6       150     1250
ROOM_DUNGEON_HEART       7       0       1300
ROOM_WORKSHOP_ROOM       8       200     900
ROOM_SCAVENGER  9        750     1000
ROOM_TEMPLE     10       350     1000
ROOM_GRAVEYARD  11       300     350
ROOM_BARRACK_ROOM        12      125     350
ROOM_HATCHERY   13       125     350
ROOM_LAIR       14       100     200
ROOM_BRIDGE     15       30      100
ROOM_GUARD_POST 16       50      5000

Data for Dungeon Keeper MAGIC
Description      Number  Cost 0  Cost 1  Cost 2  Cost 3  Cost 4  Cost 5  Cost 6  Cost 7  Cost 8  T
MAGIC_HAND       1       0       0       0       0       0       0       0       0       0       0
MAGIC_CREATE_IMP         2       300     300     300     300     300     300     300     300     3
MAGIC_MUST_OBEY 3        25      0       0       0       0       0       0       0       0       1
MAGIC_SLAP      4        0       0       0       0       0       0       0       0       0       5
MAGIC_SIGHT     5        50      60      70      80      90      100     110     120     130     0
MAGIC_CALL_TO_ARMS       6       1       2       3       4       5       6       7       8       9
MAGIC_CAVE_IN   7        1000    1200    1400    1600    1800    2000    2200    2400    2600    1
MAGIC_HEAL_CREATURE      8       300     400     500     600     700     800     900     1000    1
MAGIC_HOLD_AUDIENCE      9       1000    0       0       0       0       0       0       0       0
MAGIC_LIGHTNING 10       600     1200    1300    1700    1800    2000    2200    2400    3000    0
MAGIC_SPEED     11       100     200     300     400     500     600     700     800     900     0
MAGIC_PROTECT   12       100     200     300     400     500     600     700     800     900     0
```

## Avertissement

***Je vais donc vous expliquer à présent la plupart des paramètres intéressants de certains paragraphes du fichier «CREATURE.TXT». D'une manière générale, il ne faut JAMAIS modifier le premier nombre. Alors, ne le faites pas ! De la même manière, je vous recommande ne jamais modifier les nombres dont nous ne vous parlerons pas dans la description de chacun des paragraphes. Pour ce qui est des valeurs que vous pouvez mettre, je n'ai jamais mis plus de 30000 ou moins de 0. À partir de là, c'est à vous de voir ! De plus, faites attention car les nombres inscrits ne sont pas forcément sur la même colonne d'une ligne sur l'autre. Je veux dire que si vous transformez les points de vie d'un lutin, le nombre qui est au-dessus ne correspond pas obligatoirement aux points de vie d'une autre créature.***

## b) LES SALLES

Cherchez le paragraphe qui commence par «Data for Dungeon Keeper Room». Normalement, il s'agit du second dans le fichier. Comme nous l'avons déjà vu plus haut, le second chiffre correspond au prix de la salle et le troisième à ses points de vie.

creature.txt - Bloc-notes

Fichier Edition Recherche ?

Data for Dungeon Keeper Room

| Description | Number | Cost | Health |
|---|---|---|---|
| ROOM_ENTRANCE | 1 | 0 | 4000 |
| ROOM_TREASURE_ROOM | 2 | 50 | 100 |
| ROOM_RESEARCH_ROOM | 3 | 200 | 320 |
| ROOM_PRISON_ROOM | 4 | 225 | 600 |
| ROOM_TORTURE_ROOM | 5 | 350 | 1000 |
| ROOM_TRAINING_AREA | 6 | 150 | 1250 |
| ROOM_DUNGEON_HEART | 7 | 0 | 1300 |
| ROOM_WORKSHOP_ROOM | 8 | 200 | 900 |
| ROOM_SCAVENGER | 9 | 750 | 1000 |
| ROOM_TEMPLE | 10 | 350 | 1000 |
| ROOM_GRAVEYARD | 11 | 300 | 350 |
| ROOM_BARRACK_ROOM | 12 | 125 | 350 |
| ROOM_HATCHERY | 13 | 125 | 350 |
| ROOM_LAIR | 14 | 100 | 200 |
| ROOM_BRIDGE | 15 | 30 | 100 |
| ROOM_GUARD_POST | 16 | 50 | 5000 |

Data for Dungeon Keeper MAGIC

| Description | Number | Cost 0 | Cost 1 | Cost 2 | Cost 3 | Cost 4 | Cost 5 | Cost 6 | Cost 7 | Cost 8 | T |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MAGIC_HAND | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| MAGIC_CREATE_IMP | 2 | 1 | 300 | 300 | 300 | 300 | 300 | 300 | 300 | 300 | 3 |
| MAGIC_MUST_OBEY | 3 | 25 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| MAGIC_SLAP | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| MAGIC_SIGHT | 5 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 | 110 | 120 | 130 | 0 |
| MAGIC_CALL_TO_ARMS | 6 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| MAGIC_CAVE_IN | 7 | 1000 | 1200 | 1400 | 1600 | 1800 | 2000 | 2200 | 2400 | 2600 | 1 |
| MAGIC_HEAL_CREATURE | 8 | 300 | 400 | 500 | 600 | 700 | 800 | 900 | 1000 | 1 | |
| MAGIC_HOLD_AUDIENCE | 9 | 1000 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| MAGIC_LIGHTNING | 10 | 600 | 1200 | 1300 | 1700 | 1800 | 2000 | 2200 | 2400 | 3000 | 0 |
| MAGIC_SPEED | 11 | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 600 | 700 | 800 | 900 | 0 |
| MAGIC_PROTECT | 12 | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 600 | 700 | 800 | 900 | 0 |
| MAGIC_CONCEAL | 13 | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 600 | 700 | 800 | 900 | 0 |
| MAGIC_DISEASE | 14 | 7000 | 7200 | 7400 | 7600 | 7800 | 8000 | 8200 | 8400 | 9000 | 0 |

## c) LES SORTS

Au paragraphe «Data for Dungeon Keeper MAGIC», vous trouverez la liste des sorts. Après chacun des sorts, vous trouverez vingt nombres. Du second au neuvième, il s'agit du prix du sort. Le dixième nombre se rapporte au temps du sort, mais certains n'en ont pas besoin ; quand c'est le cas, laissez «0». Ensuite, les nombres qui suivent se rapportent à la puissance du sort. En fait, en dehors du prix que cela coûte et de la puissance, le reste n'a pas une grande importance.

Pour les sorts, il existe un autre paragraphe concernant la durée des effets d'un sort quand c'est applicable. Par exemple, lorsque vous lancez un sort Accélération (SPEED), il s'arrête au bout d'un moment. Les durées sont exprimées dans le paragraphe «Data for SPELL stats». À chaque ligne, il suffit de changer le deuxième nombre pour modifier la durée. Lorsqu'il y a un zéro au départ, n'y touchez pas.

Mais ce n'est pas fini puisque, si nous avons réglé la durée d'effet d'un sort, il reste d'autres paramètres. Pour les trouver, il suffit d'aller au paragraphe «Data for Keeper SHOT». Là, le troisième nombre correspond aux points de dégâts qu'inflige un sort. Évitez de toucher aux autres nombres.

creature.txt - Bloc-notes

Fichier Edition Recherche ?

Data for Dungeon Keeper MAGIC

| Description | Number | Cost 0 | Cost 1 | Cost 2 | Cost 3 | Cost 4 | Cost 5 | Cost 6 | Cost 7 | Cost 8 | T |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MAGIC_HAND | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| MAGIC_CREATE_IMP | 2 | 1 | 300 | 300 | 300 | 300 | 300 | 300 | 300 | 300 | 3 |
| MAGIC_MUST_OBEY | 3 | 25 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| MAGIC_SLAP | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| MAGIC_SIGHT | 5 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 | 110 | 120 | 130 | 0 |
| MAGIC_CALL_TO_ARMS | 6 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| MAGIC_CAVE_IN | 7 | 1000 | 1200 | 1400 | 1600 | 1800 | 2000 | 2200 | 2400 | 2600 | 1 |
| MAGIC_HEAL_CREATURE | 8 | 300 | 400 | 500 | 600 | 700 | 800 | 900 | 1000 | 1 | |
| MAGIC_HOLD_AUDIENCE | 9 | 1000 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| MAGIC_LIGHTNING | 10 | 600 | 1200 | 1300 | 1700 | 1800 | 2000 | 2200 | 2400 | 3000 | 0 |
| MAGIC_SPEED | 11 | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 600 | 700 | 800 | 900 | 0 |
| MAGIC_PROTECT | 12 | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 600 | 700 | 800 | 900 | 0 |
| MAGIC_CONCEAL | 13 | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 600 | 700 | 800 | 900 | 0 |
| MAGIC_DISEASE | 14 | 7000 | 7200 | 7400 | 7600 | 7800 | 8000 | 8200 | 8400 | 9000 | 0 |
| MAGIC_CHICKEN | 15 | 1200 | 1300 | 1400 | 1500 | 1600 | 1700 | 1800 | 1900 | 3000 | 0 |
| MAGIC_DESTROY_WALLS | 16 | 10000 | 12000 | 14000 | 16000 | 18000 | 20000 | 22000 | 24000 | 2 | |
| MAGIC_TIME_BOMB | 17 | 2000 | 2100 | 2200 | 2300 | 2400 | 2500 | 2600 | 2700 | 2800 | 0 |
| MAGIC_POSSESS | 18 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| MAGIC_ARMAGEDON | 19 | 60000 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

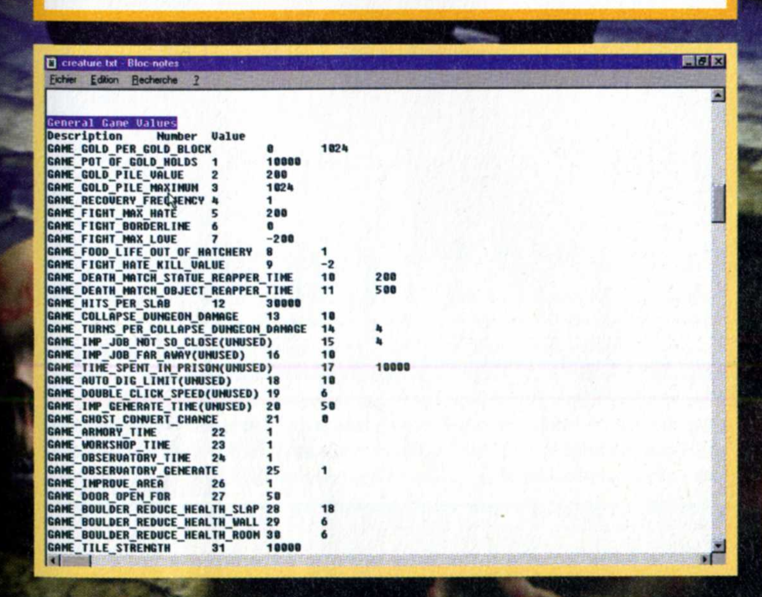
General Game Values

| Description | Number | Value | |
|---|---|---|---|
| GAME_GOLD_PER_GOLD_BLOCK | 0 | 1024 | |
| GAME_POT_OF_GOLD_HOLDS | 1 | 10000 | |
| GAME_GOLD_PILE_VALUE | 2 | 200 | |
| GAME_GOLD_PILE_MAXIMUM | 3 | 1024 | |
| GAME_RECOVERY_FREQUENCY | 4 | 1 | |
| GAME_FIGHT_MAX_HATE | 5 | 200 | |
| GAME_FIGHT_BORDERLINE | 6 | 0 | |
| GAME_FIGHT_MAX_LOVE | 7 | -200 | |
| GAME_FOOD_LIFE_OUT_OF_HATCHERY | 8 | 1 | |
| GAME_FIGHT_HATE_KILL_VALUE | 9 | -2 | |

## d) VALEURS GÉNÉRALES DU JEU

«General Game Values» n'est pas un paragraphe où vous allez déterminer les paramètres d'une créature, d'une salle ou d'un objet, mais plutôt une liste de paramètres d'événements particuliers. Par exemple, «GAME_GOLD_PER_GOLD_BLOCK» permet de déterminer combien d'or produira un filon. Dans ce paragraphe, vous ne trouverez que deux nombres. Le numéro auquel on ne touche pas -je vous l'ai déjà dit- et une valeur qui représente des choses diverses en fonction de ce que vous aller modifier. Généralement, le nom en anglais parle de lui-même. Voici quelques exemples...

GOLD_PER_GOLD_BLOCK - Quantité d'or générée par un filon.
POT_OF_GOLD_HOLDS - Combien peut contenir un pot d'or.
FOOD_GENERATION_SPEED - Vitesse à laquelle les couvoirs génèrent la nourriture. Plus le chiffre est petit et plus cela va vite.
TRAIN_COST_FREQUENCY - Fréquence à laquelle vous devez payer pour les entraînements. Mettez 30000 et vous payerez donc beaucoup moins !
CHEST_GOLD_HOLD - Combien peut contenir un coffre d'or.



creature.txt - Bloc-notes

Fichier Edition Recherche ?

General Game Values

| Description | Number | Value |
|---|---|---|
| GAME_GOLD_PER_GOLD_BLOCK | 0 | 1024 |
| GAME_POT_OF_GOLD_HOLDS | 1 | 10000 |
| GAME_GOLD_PILE_VALUE | 2 | 200 |
| GAME_GOLD_PILE_MAXIMUM | 3 | 1024 |
| GAME_RECOVERY_FREQUENCY | 4 | 1 |
| GAME_FIGHT_MAX_HATE | 5 | 200 |
| GAME_FIGHT_BORDERLINE | 6 | 0 |
| GAME_FIGHT_MAX_LOVE | 7 | -200 |
| GAME_FOOD_LIFE_OUT_OF_HATCHERY | 8 | 1 |
| GAME_FIGHT_HATE_KILL_VALUE | 9 | -2 |
| GAME_DEATH_MATCH_STATUE_REAPPER_TIME | 10 | 200 |
| GAME_DEATH_MATCH_OBJECT_REAPPER_TIME | 11 | 500 |
| GAME_HITS_PER_SLAB | 12 | 30000 |
| GAME_COLLAPSE_DUNGEON_DAMAGE | 13 | 10 |
| GAME_TURNS_PER_COLLAPSE_DUNGEON_DAMAGE | 14 | 4 |
| GAME_IMP_JOB_NOT_SO_CLOSE(UNUSED) | 15 | 4 |
| GAME_IMP_JOB_FAR_AWAY(UNUSED) | 16 | 10 |
| GAME_TIME_SPENT_IN_PRISON(UNUSED) | 17 | 10000 |
| GAME_AUTO_DIG_LIMIT(UNUSED) | 18 | 10 |
| GAME_DOUBLE_CLICK_SPEED(UNUSED) | 19 | 6 |
| GAME_IMP_GENERATE_TIME(UNUSED) | 20 | 50 |
| GAME_GHOST_CONVERT_CHANCE | 21 | 0 |
| GAME_ARMORY_TIME | 22 | 1 |
| GAME_WORKSHOP_TIME | 23 | 1 |
| GAME_OBSERVATORY_TIME | 24 | 1 |
| GAME_OBSERVATORY_GENERATE | 25 | 1 |
| GAME_IMPROVE_AREA | 26 | 1 |
| GAME_DOOR_OPEN_FOR | 27 | 50 |
| GAME_BOULDER_REDUCE_HEALTH_SLAP | 28 | 10 |
| GAME_BOULDER_REDUCE_HEALTH_WALL | 29 | 6 |
| GAME_BOULDER_REDUCE_HEALTH_ROOM | 30 | 6 |
| GAME_TILE_STRENGTH | 31 | 10000 |

## e) LES PIÈGES

Dans le paragraphe «Table for Traps», vous trouverez les différents pièges du jeu. Occupons-nous directement du troisième nombre, qui représente le prix à payer. Ensuite, le quatrième nombre représente le nombre de tirs. Si ce nombre est à zéro, ne changez rien ! Ensuite, le cinquième représente le temps que mettra le piège à se réarmer. Il y a un sixième nombre qui représente le prix auquel vous pouvez revendre le piège. Si vous mettez un petit nombre au prix d'achat et un beaucoup plus gros pour la revente, vous allez faire de gros bénéfices !

## f) LES PORTES

Il n'existe que quatre types de portes. Vous trouverez leurs paramètres au paragraphe «Table for DOORS». Modifiez le troisième nombre qui correspond au prix. Le quatrième correspond au prix auquel il vous sera possible de revendre la porte et le dernier correspond à sa résistance.

## g) LA RECHERCHE

Si vous voulez découvrir toutes les choses auxquelles vous avez accès dans un niveau sans attendre de longs moments pour que la recherche se fasse dans la bibliothèque, allez au paragraphe «Tables For Default Research Order». Mettez «1» au deuxième nombre à toutes les lignes «RESEARCH_». Ainsi, dès que vous aurez une bibliothèque, posez un magicien à l'intérieur et vous obtiendrez tout ce que vous étiez censé découvrir.

## LES AUTRES PARAGRAPHES

Il existe d'autres paragraphes mais qui ont un intérêt moindre et, pour certains, leur utilisation reste assez confuse. C'est pourquoi vous pouvez les modifier mais nous ne vous le conseillons pas. De plus, certains paragraphes portent la mention «do no change». Cela veut dire qu'il ne faut pas les modifier ! Si les programmeurs ont pris la peine de le préciser, je pense que nous pouvons les croire sur parole. Cela concerne les paragraphes suivants : JOB NAMES et ANGER JOB NAMES

## MON JEU DÉLIRE !

**Au cas où le jeu vous pose des problèmes après que vous ayiez fait une modification, il suffit de copier le fichier «CREATURE.TXT» qui se trouve sur le CD-Rom dans le répertoire «DATA» à la place du fichier que vous avez modifié sur votre disque dur !**

***Voilà, il ne manque à ce dossier Dungeon Keeper que les Cheat Codes, mais les gens de Bullfrog refusent de parler pour l'instant. De toutes façons, on les a mis dans la salle de torture et ils finiront bien par craquer ! On vous tiendra au courant...***

GUIDE

# Carmageddon

**CARMAGEDDON VA VOUS FAIRE, OU VOUS A FAIT, CAUCHEMARDER... CE MONUMENT DU GORE, CE SOMMET DE L'ART DU SANGUINOLENT N'EST PAS AUSSI SUPERFICIEL QU'IL N'Y PARAÎT. POUR LA FORME, C'EST UNE AFFAIRE DE GOÛT, MAIS CEUX QUI Y ONT JOUÉ SAVENT QU'IL Y A UN ASPECT STRATÉGIQUE ASSEZ IMPORTANT ; C'EST POURQUOI NOUS VOUS AVONS CONCOCTÉ UN PETIT GUIDE PLEIN DE SANG ET DE TRIPAILLE POUR MIEUX FINIR VOS COURSES ET TROUVER LES BROUZOUFS.**

## *Mauvais Karma...*

éditeur
**SCI**
config mini
**Pentium 90, 16 Mo, CD 4X**
textes et voix
**Français**
sortie
**JUIN 97**



### Conseils généraux de conduite

#### LE FREIN À MAIN

*Rappelez-vous que vous pouvez freiner de deux façons, la normale, c'est-à-dire la marche arrière quand vous avancez, et le frein à main. L'utilisation de ce dernier est assez réaliste car si vous roulez à 200 km/h et que vous donnez un coup de patin ça va, mais je ne sais pas si vous avez essayé dans la vraie vie de donner un coup de frein à main à 200 km/h... D'ailleurs, vous ne devriez plus être là pour le raconter. Ne croyez pas pour autant que le frein à main soit inutile, car il vous permet de gérer les virages à angle droit de façon magistrale ; en fait, c'est même la seule façon de les négocier car les freins «normaux» ne sont pas assez puissants pour vous permettre de le faire sans largement anticiper ; alors entraînez-vous bien à l'utiliser.*

#### LE DÉRAPAGE

*Il y a une troisième méthode de freinage, c'est le dérapage. Là encore, il ne s'agit pas d'utiliser la touche dérapage pour des circonstances conventionnelles, mais cela vous permet de tourner sur vous-même avec un rayon de braquage très réduit. C'est très utile quand un concurrent essaye de vous retourner ou de vous coincer, et aussi lorsque vous êtes bloqué dans le décor car c'est le meilleur moyen de faire un demi-tour rapidement. Enfin, le frein normal combiné au frein à main, que j'appellerai "frein d'urgence", donne d'excellents résultats lorsqu'il s'agit de vraiment s'arrêter.*

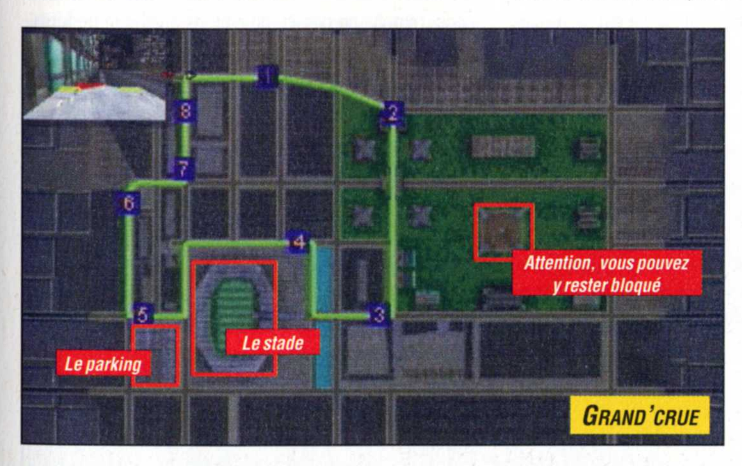
## LES ITINÉRAIRES

Il y a trente-six circuits qui se déroulent sur 9 cartes différentes. Si vous regardez le plan de la course, vous constatez rapidement qu'il n'y a pas que le tracé indiqué en vert qui soit possible pour boucler un tour. Les raccourcis et autres routes parallèles sont présents sur tous les circuits et c'est souvent là que vous trouverez de nombreux bonus et de la chair fraîche à mouliner... Le truc, c'est qu'il ne faut quand même pas laisser de côté les points de contrôle. Si par malheur vous vous perdez, dirigez-vous à l'aide du plan pour les passer.

Toutes les courses se déroulent au moins en deux tours ; je vous conseille de parcourir le premier tour -ou les deux premiers si la course se fait en cinq tours- le plus rapidement possible en écrasant les piétons les plus accessibles et en respectant les points de contrôle, pour ensuite vous occuper des chemins de traverse et explorer de nouveaux endroits. N'oubliez pas que l'une des sources de profit les plus importantes, ce sont vos adversaires ; selon la puissance avec laquelle vous les heurtez, vous pouvez gagner entre une centaine et un millier de crédits. Mettre hors de combat tous les adversaires est aussi un bon moyen de finir les courses ; ils ne sont que cinq mais dans certains circuits, notamment la mine de chair, ils sont difficiles à trouver car la carte est grande ; il faut donc se débrouiller pour gagner la course autrement.

## LES TACTIQUES DANS LES COURSES

## GRAND' CRUE




GRAND'CRUE

Partez aussi près que possible de la grille de départ. Aussitôt que vous abordez la première colline, restez sur la gauche, et lorsque vous approchez du sommet, restez à droite afin de ne pas heurter l'immeuble en atterrissant ; oui, "atterrir" parce qu'à mon avis, à cet endroit, vous allez certainement décoller. Commencez à tourner assez tôt quand vous arrivez sur le deuxième point de contrôle puis donnez un petit coup de frein à main, vous devriez le passer en glissant tranquille.

Ensuite, dans la grande ligne droite, dès qu'apparaissent de nouveaux immeubles, restez sur la gauche pour éviter les voitures garées, ou alors passez à l'extrême droite car le trottoir regorge de victimes potentielles. Puis coup de frein à main vers la droite afin d'attaquer le point de contrôle suivant, et vous pouvez vous servir de l'immeuble comme frein pour gérer le virage.

### Hémoglobine sur le stade

Après la traversée du pont, la route continue vers la droite le long de la rivière. Je vous conseille de continuer tout droit pour découvrir ce qui est pour moi l'un des plus grands moments du jeu : le stade. C'est un vrai bonheur de rouler sur toute une équipe de footballeurs américains, et de les entendre hurler avec leurs épaulettes ridicules qui s'écrasent sous vos jantes ! En fait, il y a deux équipes bien alignées mais le temps que vous en fauchiez une, l'autre se sera dispersée. Ce n'est pas grave, j'ai ce qu'il faut pour liquider ceux qui restent : en entrant dans le stade, allez au fond à gauche, dans le coin, vous y trouverez un rayon électrocuteur de piétons, et dans le coin droit un régénérateur de piétons, ce qui fait que votre petit détour par le stade n'aura pas été une perte de temps.

En sortant du stade, prenez vers la gauche en n'oubliant pas, si ce n'est déjà fait, de liquider la foule qui s'amasse aux guichets à l'entrée du stade. N'allez pas dans la rivière ; elle est pleine de bonus mais, comme c'est le cas dans les parties immergées du jeu, elle est pleine de mines et vous coûtera cher en réparations. Donc prenez à gauche en sortant du stade, et vous ne devriez pas être loin du quatrième point de contrôle ; pour le passer, vous devrez donner un bon petit coup de frein à main si vous voulez en plus prendre quelques policiers par surprise. Une fois le contrôle passé, vous pouvez grimper sur le promontoire et couper le fromage en tournant autour du stade mais sans perdre la route des yeux.

### Le parking de Vendredi 13

Quand vous approchez du point de contrôle n°5, repérez l'endroit pour venir y faire quelques emplettes si vous avez le temps ; il y a en effet un parking avec une station-service qui rapporte pas mal et s'avère être un endroit idéal pour un plan stock-car avec les autres voitures.

Juste après le point de contrôle n°5, donnez un coup de frein à main tout en tournant vers la droite de manière à vous placer dans le bon axe de la route après avoir rebondi sur le mur.

Vous avez maintenant une grande ligne droite très agréable, si ce n'était le virage à droite hyper-traître sur lequel elle débouche, et qui chute le long d'une colline. C'est le genre d'endroit où l'on peut utiliser le freinage d'urgence (frein à main plus frein normal), ou bien, juste avant de plonger, prenez à droite (l'esplanade est pleine de monde) et descendez la colline par une route un peu moins raide mais qui finit à angle droit. En bas de la colline, vous avez une petite ligne droite, un virage à gauche, puis re-ligne droite et vous avez bouclé votre tour.

## CARNAGE DES CÔTES




CARNAGE DES CÔTES

Ici, vous devez vraiment vous approcher au plus près de la ligne de départ si vous voulez être le premier à fondre sur le juteux troupeau de ruminants abrutis qui vous attend en bas de la première descente. Après la remontée, la route est un peu sinueuse jusqu'au pont brisé, donc essayez de ne pas trop jouer du frein à main. Au moment d'aborder le pont, placez-vous sur la gauche sinon vous ne franchirez jamais la troisième partie du pont.

### Attention, vaches folles !

Après le pont, la route part un peu vers la gauche : self-control, toujours pas de frein à main, vous avez besoin du maximum de vitesse pour attaquer le looping placé après une deuxième courbe à gauche. Gardez et tournez légèrement votre voiture vers la gauche pendant que vous effectuez le looping (passez en vue intérieure si vous avez du mal), et si vous loupez ce dernier, il y a une rampe qui permet de passer de l'autre côté et de finir la boucle ; mais louper le looping est une catastrophe pour le temps comme pour l'argent.

Après le deuxième checkpoint (ça change de point de contrôle), soit vous suivez la route soit vous prenez un raccourci de la mort plein de vaches qui se trouve sur la droite sous la forme d'un étroit chemin de terre. Si vous suivez la route après le deuxième point de contrôle, passez le premier virage à gauche et ensuite, au lieu d'aller à droite, vous avez un raccourci direct à travers les arbres pour aller au checkpoint 3.

Après le troisième point de contrôle, la route est toujours sinueuse puis il y a une ligne droite qui se finit par un saut, et se termine par une cascade si vous ne freinez pas à temps avant le virage en épingle. Le reste de la course est plus tranquille à condition de ne pas passer derrière les barrières de protection, car à certains endroits, il vous en coûtera cher pour revenir sur la route. Arrivé en bas d'une descente, vous verrez une sorte de grande esplanade sur la droite : c'est l'un des meilleurs endroits pour rejoindre la route du bord de mer où vous irez si vous avez le temps. Pareil pour la zone sous le pont brisé : elle regorge de bétail et de bonus dans les coins, et vous n'êtes pas obligé de tomber pour en profiter puisqu'il y a une route qui descend dans la vallée aux deux extrémités du pont.

## AVORAZZIA




Festival du film gore, carnage parmi les skieurs, vous allez inventer un nouveau style de "hors-piste" !... Voici un parcours agréable avec de longues lignes droites mais qui se finissent généralement en angle droit, et avec une adhérence évidemment réduite à cause de la neige.
La principale difficulté, c'est le point de contrôle n°2. Si vous arrivez trop vite dessus, vous plongez droit dans une réserve de mines. Le virage entre les checkpoints 2 et 3 est plus amusant à négocier si vous profitez du mur pour vous freiner. Par contre, méfiez-vous de celui qui est après le checkpoint 3 : il y a un monticule de neige qui vous fait glisser derrière une barrière et vous perdrez alors beaucoup de temps à revenir sur la route.

### L'église St Jacques de la Boucherie

Le meilleur pour la fin : l'avant-dernier virage (avant la fin du tour, en bas d'une côte) vous fait chatouiller le ventre des corbeaux et vous met hors-service si vous arrivez comme un malade. Les endroits intéressants sont : le lac de glace, amusant mais vous avez intérêt à avoir du temps pour y aller, l'église, qui se trouve en hauteur à gauche du checkpoint 1, entourée de fervents croyants, et des souterrains, auxquels vous accédez par le fossé un peu après le point de contrôle n°2.




## MINE DE CHAIR

Cette course est plus difficile qu'elle n'en a l'air. Les petits virages entre les points de contrôle sont mortels si vous les prenez trop vite. Le circuit a un peu la forme d'un 8, mais ne vous sentez pas obligé de suivre cette figure surtout sur la partie droite de la fourche qui mène au checkpoint 2 ; celle-ci est à éviter car elle contient une nappe d'eau bien ralentissante. Vous allez pouvoir écraser des ingénieurs, le genre de type en combinaison intégrale qui vous assure qu'il n'y a pas de danger de contamination... Ne vous laissez pas distraire au point de tomber dans le puits qui trône au centre de la salle du point de contrôle n°1, sinon vous allez savoir ce que veut dire souffrir. La grande salle au nord de la carte regorge de victimes, et celle du nord-ouest est une véritable arène pour la plus grande joie des cascadeurs. Le moyen le plus simple d'accéder à la partie «parallèle» du circuit est de passer derrière les barrières du premier virage en venant du point de contrôle n°2. C'est aussi dans ce circuit que vous faites connaissance avec la police...

## HORREUR INDUSTRIELLE

Voilà un bon circuit basique, avec de grosses parties sous l'eau. Prenez le départ à fond puis donnez un coup de frein à main au premier virage à gauche. Utilisez le mur comme point d'appui pour être dans la bonne trajectoire afin de pouvoir foncer sur le virage suivant. Virage que je vous déconseille, d'ailleurs, de prendre au frein à main. Nettoyez l'immeuble et commencez à tourner vers la droite pour attaquer le point de contrôle n°2.
Vous pouvez vous amuser avec le virage qui mène au checkpoint 3 mais à sa sortie, si vous êtes trop "speed", les barrières vous feront basculer sur le toit. Du 3e au 4e checkpoint, bourrez autant que vous pouvez et continuez sur la même trajectoire pour atteindre le point de contrôle n°5.

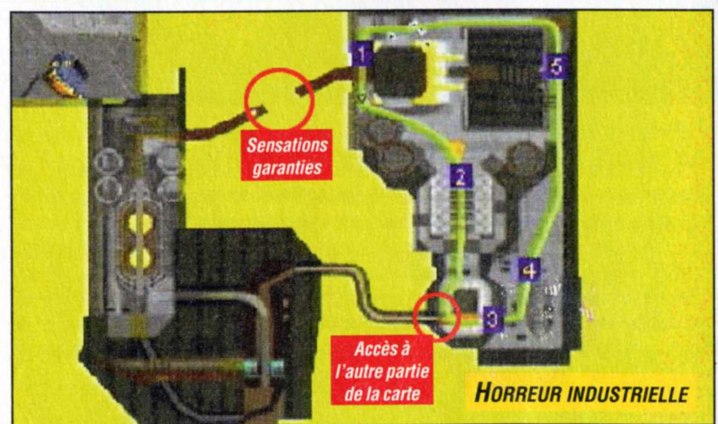
### Massacre industriel

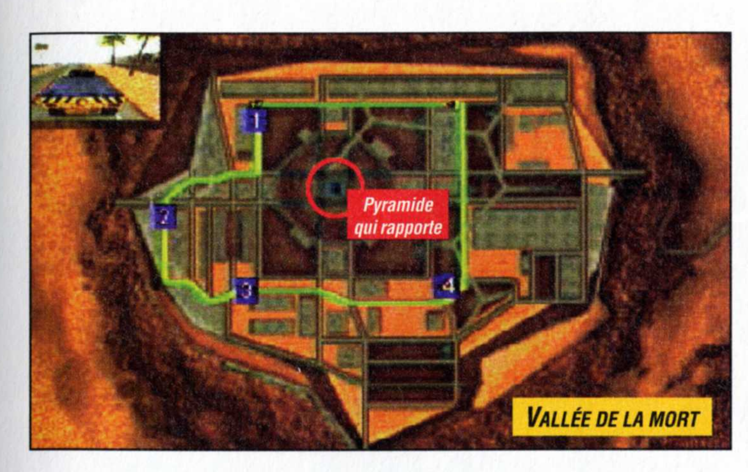
En centre d'intérêt principal, à l'endroit où vous tournez à gauche pour aller au point de contrôle n°3, tournez à droite, prenez assez de vitesse pour passer par-dessus les barrières et vous accédez ainsi à l'autre partie de la carte, remplie de bonus, de piétons ainsi que de formidables tremplins pour s'envoyer en l'air. Ne manquez pas non plus le pont brisé au nord-ouest.

### Comment prendre la voiture d'un autre concurrent ?

*C'est l'un des paramètres les plus intéressants du jeu. Il faut que vous ayez atteint le niveau de qualification 89 pour pouvoir voler les voitures des autres concurrents. C'est une démarche progressive, vous ne pourrez donc voler que la moins bonne des voitures au départ. Il faut détruire la voiture que vous convoitez et vous avez 50% de chance de la voler ; vous la retrouvez ensuite dans le menu qui vous permet de choisir votre véhicule. Plus vous êtes expérimenté et plus vous augmentez vos chances de réussite.*









# LA VALLÉE DE LA MORT



*Vous rêvez d'avoir le même ?*

Le départ est rapide. Méfiez-vous tout de même du premier virage car, si vous perdez un peu de temps et que vous êtes en tête, tous les concurrents vous tombent dessus. Pas de raccourcis ni de choix de direction possibles avant le point de contrôle n°3, à moins de tomber dans le niveau du bas où les imbéciles de touristes attendent tranquillement qu'on leur roule dessus ; l'inconvénient, c'est qu'il existe peu d'endroits pour revenir dans le circuit du dessus. Du 3e au 4e point de contrôle, c'est quasiment une promenade de santé jusqu'à la fin du tour.
L'endroit incontournable est au centre de la carte, sous la forme d'une zone sombre, gorgée de bonus et de martyrs, surmontée d'une pyramide.

# RUE DES ATROCITÉS

Allez vite, très vite, et si quelque chose ou quelqu'un se met en travers de votre chemin, explosez-le !
La carte est très grande et les trucs les plus intéressants sont une rampe en hauteur accessible par l'intérieur d'un édifice indiqué comme «hôtel service 24h/24», ainsi que le métro aérien. Il y a également une grande quantité de chemins possibles en sautant d'immeuble en immeuble grâce à des petits tremplins.

# BROUILLE-ART

Beaucoup de brouillard et vous n'avez pas de phares !... Utilisez le frein à main aussi peu que possible, car les routes sont trop endommagées pour qu'il soit ici efficace. Juste avant le checkpoint 2, il y a un pont brisé, faites attention à ne pas vous coincer une roue en passant dessus. Soyez également attentif au tunnel qui mène au point de contrôle n°4 : restez sur la gauche pour prendre tous les bonus, mais une fois arrivé au tremplin, réduisez votre vitesse si vous ne voulez pas vous manger l'excroissance au plafond. Juste après le point de contrôle n°4, vous avez un virage à angle droit qui soit vous enverra dire bonjour aux poissons, soit vous permettra d'accéder à la Marina, qui est le seul endroit intéressant du circuit.

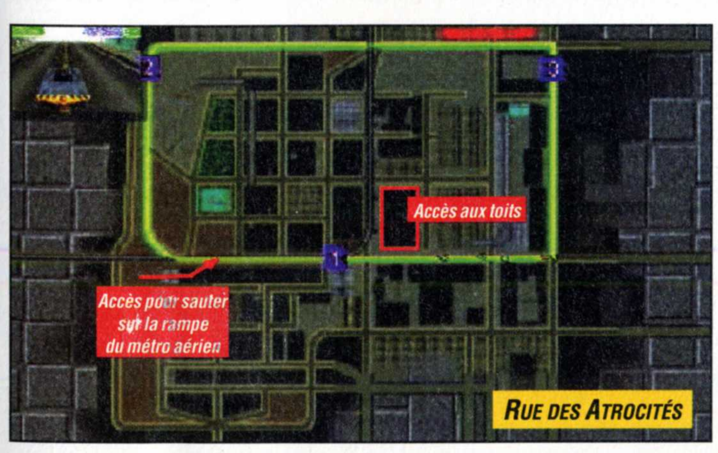
## Les bonus

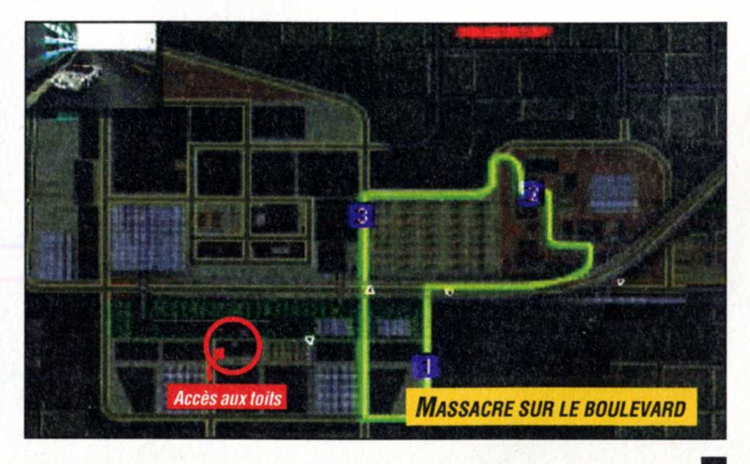
***Il y a une quarantaine de types de bonus que vous pouvez trouver pendant les courses. Certains sont très utiles comme «police immobilisée», d'autres moins comme le «mode kangourou». Certains bonus durent toute la course mais la plupart du temps, ils sont limités à 30 secondes.***

# MASSACRE SUR LE BOULEVARD

Démarrez sur les chapeaux de roue mais gare à l'atterrissage après la rampe, sur la ligne droite entre les checkpoints 3 et 1. Pareil après le Checkpoint 1. Ensuite, entre le 1 et le 2, trouvez un meilleur itinéraire que celui qui est dessiné sur la carte car il y a un passage vraiment étroit. Sur la carte, je vous ai signalé l'endroit d'où il faut décoller pour accéder aux toits des immeubles ; c'est l'aspect le plus marrant du circuit mais vous ne trouverez pas beaucoup de bonus en haut.

Voilà, je vous souhaite un bon carnage et j'espère que ces conseils vous seront utiles. Je vous signale que l'éditeur n'a pas laissé de cheat-codes implantés dans la version finale du jeu, donc ne vous acharnez pas à essayer ceux qui circulent sur internet ou qui sont diffusés dans certains magazines empressés de les publier sans les avoir essayés. ■



# Alerte Rouge

## Infiltrez Alerte Rouge

**Saviez-vous qu'il existe un fichier qui contient la presqu'intégralité des paramètres du jeu ? Par exemple, la puissance de feu d'un soldat, c'est un paramètre. Tout comme sa vitesse de déplacement ou son prix ! Ce fichier miraculeux porte le nom de «RULES.INI». Tout comme la plupart des fichiers d'initialisation (INI), on peut lire son contenu et le modifier comme s'il s'agissait d'un simple texte. Voilà qui va nous simplifier grandement la tâche. Enfin, presque, car il y a un petit problème : ce fichier n'est pas disponible directement. Il est inclus dans un gros fichier archive nommé «REDALERT.MIX». Vous ne vous imaginiez pas que ce serait super simple,** ***quand même ?***

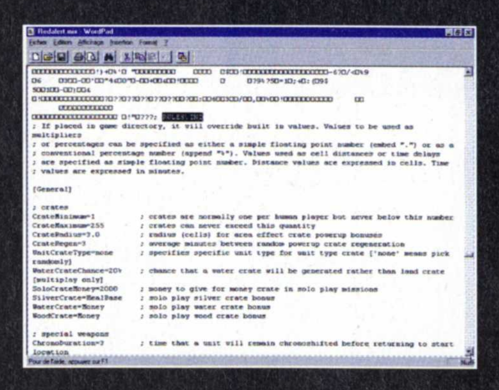
# L'extraction

Il ne s'agit pas de minerai, mais du fichier RULES.INI. Comme nous vous le disions, il n'est pas accessible directement : il faut l'extraire au préalable. Ne nous énervons pas ! Voici une manière très simple d'extraire le fichier que nous voulons. La première chose à faire est d'aller sur la barre de tâches de Windows 95 et de cliquer sur «DEMARRER». Placez le curseur sur «PROGRAMMES», puis sur «ACCESSOIRES». Cliquez sur «WORDPAD» pour lancer cet éditeur de texte.

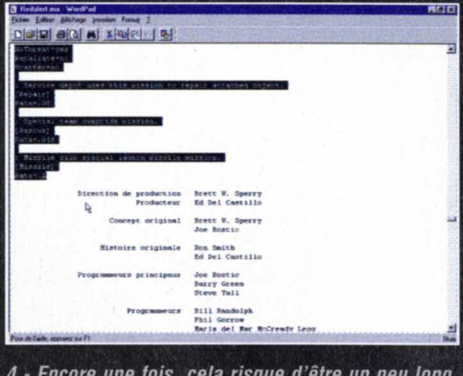



*1 - À l'intérieur de WORDPAD, cliquez sur «FICHIER» dans le menu puis sur «OUVRIR». Pointez sur le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Vous ne devriez voir aucun fichier. Rassurez-vous, c'est normal. Cliquez sur la fenêtre des types de fichiers en bas de la fenêtre et choisissez «TOUS (*.*)». Et là, pouf, les fichiers apparaissent. Cherchez «REDALERT.MIX» et sélectionnez ce fichier pour l'ouvrir.*

*2 - Vous allez voir un tas de caractères qui ne veulent absolument rien dire. Dans le menu de WORDPAD, cliquez sur «EDITION» et choisissez «RECHERCHER». Dans la nouvelle fenêtre, à droite de rechercher, mettez «RULES.INI» et cliquez sur «SUIVANT». Le fichier «REDALERT.MIX» est très gros... Plus de 20 Mo. Donc la recherche risque d'être assez longue, surtout si vous avez un PC un peu lent. Patientez ou achetez un Pentium II 200 MHZ.*



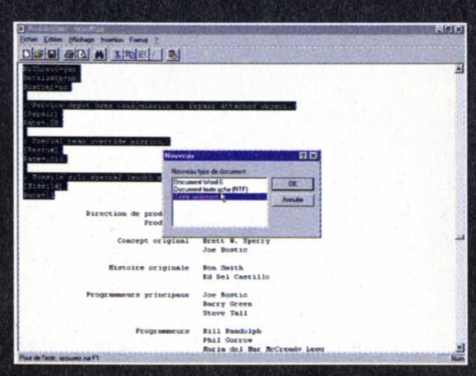
*3 - Lorsque WORDPAD a trouvé, fermez la fenêtre de recherche et vous verrez que «RULES.INI» est en surbrillance. Placez le curseur juste avant le «R» de «RULES.INI». Cliquez sur le bouton gauche de la souris et ne le relâchez pas. Allez vers le bas et le texte se mettra à défiler. C'est un joli scrolling digne des premiers jeux d'arcade.*



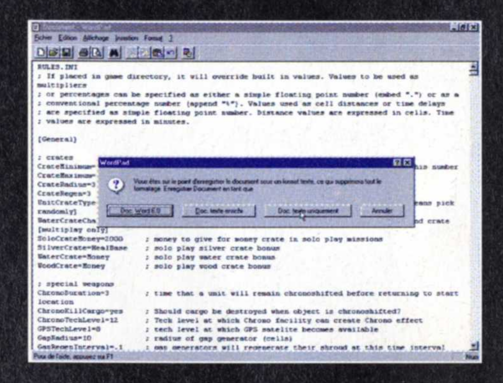
*4 - Encore une fois, cela risque d'être un peu long, mais cela en vaut quand même la peine. Il existe une méthode un peu plus rapide, mais qui est aussi moins précise. Placez-vous avant le «R» de «RULES.INI». Appuyez sur la touche «SHIFT» et gardez-la enfoncée. Ensuite, vous pouvez faire défiler le texte avec la touche «PAGE DOWN» qui se trouve à droite de «FIN». Une fois que vous êtes arrivé où vous vouliez, utilisez les touches «HAUT» et «BAS» pour affiner votre sélection...*
*Donc, il faut aller jusqu'à «Rate=.1». Et si vous avez fait exactement ce que l'on vous a dit, vous avez sélectionné tout le texte compris entre «RULES.INI» et «Rate=.1». Si vous n'avez pas fait exactement ce que l'on vous a dit, débrouillez-vous tout seul. Faut pas abuser, non plus.*
*Ce texte est donc à présent en surbrillance. Relâchez le bouton de la souris ou la touche «SHIFT» en fonction de votre manière d'opérer et appuyez sur les touches «CTRL» et «C» en même temps. Faites-le plusieurs fois de suite pour être sûr ! Je sais, c'est un peu aberrant comme conseil, mais Windaube 95 est une aberration intégrale.*

### Ouah l'aut', mais j'ai pas Wordpad, moi.

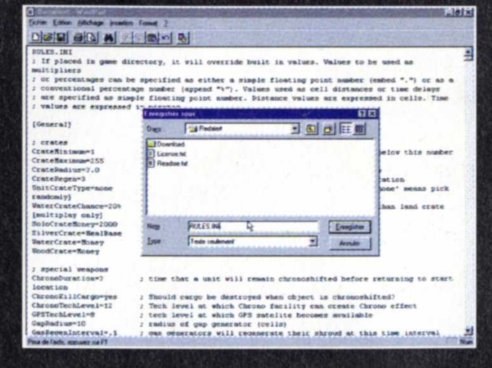
*Le principe reste le même. Il suffit de charger le fichier «REDALERT.MIX» avec un traitement de texte capable de charger un fichier de très grosse taille sous DOS ou Windows 3.1. Pour le reste, ça reste en gros la même manipulation.*



*5 - À présent, cliquez sur «FICHIER» dans le menu puis sur «NOUVEAU». Dans la fenêtre qui apparaît, sélectionnez «TEXTE SEULEMENT» et cliquez sur «OK». Vous êtes devant une page blanche. Appuyez sur les touches «CTRL» et «V» en même temps une seule fois. Le texte que vous aviez sélectionné devrait apparaître. N'appuyez qu'une seule fois, hein...*



*6 - Cliquez sur «FICHIER» et choisissez «ENREGISTRER SOUS». Dans la boîte qui apparaît, cliquez sur «DOC. TEXTE UNIQUEMENT». Vérifiez que vous pointez bien sur le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur sur la fenêtre «ENREGISTRER SOUS». Ça commence à ressembler au désamorçage d'une bombe dans un train privé de freins...*



*7 - Vous n'avez plus qu'à mettre «RULES.INI» dans l'espace qui se trouve à droite de «NOM». Cliquez sur «ENREGISTRER» et voilà, vous venez de créer un fichier «RULES.INI» ! Ça n'a pas explosé, vous êtes un héros. Je suis fier de vous, mais je vous conseille quand même de faire une copie dans un coin au cas où vous feriez une erreur. Ça arrive.*

# La modification

## Reconnaissance du terrain

Pour modifier les paramètres contenus dans le fichier «RULES.INI», il suffit de charger ce fichier dans un éditeur de texte comme WORDPAD qui a pu vous servir à l'extraction. Un peu comme si vous vouliez modifier un simple fichier texte (d'ailleurs, c'est ça qu'il faut faire. Je donne parfois des exemples un peu simplistes...).

La plupart des lignes contenant des paramètres que l'on peut modifier sont composées d'un nom suivi d'un signe «=» et d'une valeur. De plus, on peut trouver un commentaire plus ou moins explicite en anglais. Si vous ne comprenez pas l'anglais, ça sera plutôt moins...

## Go ! Go ! Go !

Cherchez **«RefundPercent=50 %»**. Ce paramètre correspond au pourcentage d'argent que vous allez récupérer en revendant une unité ou un bâtiment. Mettez 100 % pour récupérer exactement la même somme d'argent que vous aviez dépensée pour l'acheter. Pour cela, il faudrait donc mettre à la place **«RefundPercent=100 %»**. Voici donc comment on peut modifier un paramètre. Tous les autres paramètres fonctionnent en gros sur le même principe, ce qui rend toute modification plutôt facile à réaliser. Toujours avec notre exemple, mettez «200 %». Et en jouant, vous verrez que vous obtiendrez le double de l'argent que vous aviez dépensé pour construire le bâtiment ou l'unité. Un bon plan pour se faire rapidement de l'argent. Mais, c'est encore un bon exemple pour vous démontrer la puissance des modifications que l'on peut opérer. Il faut tout de même que je précise que l'on ne peut pas non plus mettre tout et n'importe quoi comme paramètres. Il faut rester raisonnable ! En effet, si vous exagérez sur les valeurs, le jeu peut ne plus rien comprendre du tout. Alors, ne soyez pas trop gourmands non plus, Alerte Rouge n'est pas un Sim Agent Immobilier non plus...

## Quelques exemples de mauvaise conduite

Voici deux paramètres dont on vous donne les modifications à faire, histoire de vous familiariser avec ce genre de manipulations...

**«BuildSpeed=.8»** - Il s'agit du temps que vous mettez à produire un bâtiment ou une unité pour 1 000 crédits de construction. Si vous mettez «.0», ce sera très rapide. Toutefois, le temps ne descend jamais en dessous d'une certaine limite dans le jeu, alors du calme.

**«BuilupTime=.6»** - Ce paramètre représente le temps que met une installation à se construire quand vous la placez sur la carte. Mettez «.0» et vos bâtiments s'érigeront instantanément, soit dans le temps imparti pour terminer le Stade de France.

## Le bâtiment à tout va

Cherchez la ligne :

**«; ******* building types *******»**. En dessous de cette ligne, vous trouverez des petits paragraphes décrivant les paramètres de chacun des bâtiments du jeu. Prenons l'exemple d'une raffinerie pour expliquer chacun des paramètres...

```
; refinery
[PROC]
Prerequisite=powr
Strength=900
Armor=wood
TechLevel=1
Sight=6
Owner=allies,soviet
Cost=2000
Points=80
Power=-30
Storage=2000
Bib=yes
Capturable=true
Crewed=yes
```

La première ligne **«; refinery»** est un commentaire pour expliquer que ce qui suit se rapporte à la raffinerie. Je vous disais que les anglophones seraient avantagés aussi... Ensuite, le **«[PROC]»** est l'identification de la raffinerie qu'utilise le programme. Ne modifiez pas ces deux choses ! Pour les autres paramètres, regardez dans la liste des paramètres (encadré 1 et 2). Modifions notre raffinerie de cette manière :

```
; refinery
[PROC]
Strength=9000
Armor=concrete
TechLevel=1
Sight=10
Owner=allies,soviet
Cost=0
Points=80
Power=30
Storage=20000
Bib=yes
Capturable=true
Crewed=yes
```

En rechargeant le jeu, vous pourrez construire des raffineries sans attendre, sans dépenser d'argent et elles seront très résistantes !

Tous les bâtiments sont composés d'une liste de paramètres plus ou moins longue, mais pas toujours avec les mêmes. Par exemple, **«STORAGE»** de la raffinerie ne s'applique pas du tout pour une station radar. Vous ne trouverez donc pas ce paramètre dans ce cas.

# Les paramètres modifiables

## 1 - Les paramètres communs aux unités et bâtiments

«Ammo» - Le nombre de tirs avant de recharger («1» pour infini, appelé aussi syndrôme Hollywood).
«Armor» - Type de protection («none», «wood», «light», «heavy» ou «concrete»).
«Cloakable» - Détection impossible au radar («yes» ou «no»).
«Cost» - Prix pour fabrication.
«Explodes» - Explosion en cas de destruction («yes» ou «no»).
«Invisible» - Détection impossible par l'ennemi («yes» ou «no»).
«Owner» - Qui peut utiliser l'unité ou le bâtiment («Allies», «Soviet» ou «Allies,Soviet»).
«Prerequisite» - Voir encadré 3.
«Primary» - Arme principale (voir encadré 5).
«Reload» - Temps avant de recharger. Avec «0», le temps est rapide.
«Secondary» - Arme secondaire (voir encadré 5).
«Self Healing» - Répare automatique jusqu'à la moitié des points de vie.
«Sight» - Distance de vision («0» à «10»).
«Strenght» - Points de vie.
«Tech Level» - Niveau technologique qui correspond à la mission.
«Sensors» - Détection d'unités cachées à proximité.

## 2 - Les paramètres spécifiques aux bâtiments

«Adjacent» - Distance minimale à laquelle on peut placer un autre bâtiment.
«BaseNormal» - Possibilité de construire un autre bâtiment juste à côté («yes» ou «no»).
«Bib» - Généralement, il est fixé à «yes». Cherchez pas à comprendre.
«Capturable» - Possibilité d'infiltration par l'ennemi («yes» ou «no»).
«Crewed» - Soldats récupérés lors de la perte du bâtiment («yes» ou «no»).
«Power» - Besoin en énergie. Un chiffre négatif utilise de l'énergie et un chiffre positif en produit.

«Powered» - Besoin d'énergie pour fonctionner («yes» ou «no»).
«Repairable» - Possibilité de réparation («yes» ou «no»).
«Storage» - Montant de crédits que peut contenir un bâtiment.
«Unsellable» - Impossible à revendre («yes» ou «no»).
«WaterBound» - Doit être placé seulement sur l'eau («yes» ou «no»).

## 3 - PREREQUISITE ? On dirait du latin, c'truc-là...

Le paramètre «**Prerequisite**» fixe la possibilité de construire un bâtiment ou une unité à la condition expresse qu'un autre soit déjà construit. Par exemple, pour la raffinerie, il faut au préalable qu'une centrale électrique («**powr**») soit présente pour que cela apparaisse. Voici les identifications que l'on peut mettre derrière le «=» de «**Prerequisite**»...

«afld»
«atek»
«barr»
«dome»
«fact»
«fix»
«hpad»
«kenn»
«powr»
«proc»
«spen»
«stek»
«syrd»
«tent»
«weap»

Ces paramètres sont assez parlants, aussi ne m'étendrai-je pas dessus (!). On peut aussi noter que, dans certains cas, il y a deux identifications. Cela veut dire qu'il faudra construire les deux bâtiments requis pour faire apparaitre ce que vous voulez.

### Dopez vos unités

Voici la définition d'un simple mitrailleur tel que l'on peut la trouver dans le fichier «RULES.INI».

```
; rifle soldier
[E1]
Primary=M1Carbine
Strength=50
Armor=none
TechLevel=1
Sight=4
Speed=4
Owner=allies,soviet
Cost=100
Points=5
```

Vous trouverez l'explication des paramètres dans les encadrés 1 et 4.
Modifions notre petit soldat pour en faire l'arme ultime. Notez que l'analyse d'urine n'entrant pas en ligne de compte, on pourra avoir la main lourde, personne n'y verra quoi que ce soit.

```
; rifle soldier
[E1]
Primary=TeslaZap
Strength=9000
Armor=concrete
TechLevel=1
Sight=10
Speed=12
Owner=allies
Cost=0
Points=5
```

Vous verrez dans le jeu que ces nouveaux soldats ne coûtent rien mais sont surtout extrêmement efficaces. En effet, il tire des éclairs. De plus, pour éviter que votre adversaire ne l'utilise, on a supprimé le «**soviet**» du paramètre «**Owner**». Ainsi, vous êtes le seul à bénéficier de ce type d'unité ! Toutefois, s'il avait déjà ce type d'unités (dans le cas d'une sauvegarde), il ne pourra plus en produire de nouveau, mais il gardera ceux qu'il avait déjà. Vous remarquerez que là, on atteint un sommet dans la corruption d'un jeu. Vous en avez conscience mais vous voulez continuer ? Très bien, vous l'aurez voulu.

## 4 - PARAMÈTRES SPÉCIFIQUES AUX UNITÉS

«C4» - Equipé de charges explosives.
«Crushable» - Seulement pour les véhicules. Cela détermine s'il peut être défoncé par un autre véhicule plus lourd («yes» ou «no»).
«Fraydycat» - Panique facilement («yes» ou «no»).
«Infiltrate» - L'unité peut s'infiltrer dans un bâtiment («yes» ou «no»).
«IsCanine» - Caractéristique spéciale à propos des chiens («yes» ou «no»).
«NoMovingFire» - Le véhicule doit s'arrêter pour tirer («yes» ou «no»).
«Passengers» - Seulement pour les véhicules aériens ou navals. Nombre de passagers à bord.
«ROT» - Vitesse de rotation de l'unité. Fonctionne aussi avec certains bâtiments comme les tourelles ou les sites anti-aériens.
«Speed» - Vitesse de déplacement de l'unité. Pas plus de «13» pour l'infanterie.
«Tracked» - Sur chenillette («yes» ou «no»).

### J'veux tout faire péter !

Dans notre exemple de modification d'un mitrailleur, nous lui avons mis dans les mains une arme qui lance des éclairs. Pour cela, il a suffi de remplacer le «**M1Carbine**» qui se trouvait derrière «**Primary=**» par «**TeslaZap**».

Vous trouverez la liste des identifications de toutes les armes dans l'encadré 5.
Tout comme les bâtiments et les unités, les armes sont définies avec plusieurs paramètres.
Voici la définition du «**TeslaZap**»...

```
; Tesla coil zap
[TeslaZap]
Damage=100
ROF=120
Range=8.5
Projectile=Invisible
Speed=100
Warhead=Super
Report=TESLA1
Charges=yes
```

Le paramètre «**Report**» correspond au son d'une arme. Nous ne vous le présentons pas en détail car il serait bien long de lister tous les sons possibles. C'est pourquoi vous ne le trouverez pas dans la liste des paramètres (voir encadré 6). Tout comme «**Charges**» qui est spécifique aux éclairs. Votre soldat est puissant mais il pourrait l'être encore plus ! Alors, modifions l'arme qu'il porte...

```
; Tesla coil zap
[TeslaZap]
Damage=1000
ROF=1
Range=40
Projectile=Invisible
Speed=100
Warhead=Super
Report=TESLA1
Charges=yes
```

## 5 - IDENTIFICATION DES ARMES

Voici une liste des codes des armes que vous pouvez mettre en arme principale ou secondaire d'une unité ou d'un bâtiment. Il suffit donc d'écrire un de ces codes derrière le «=» d'un «**Primary**» ou d'un «**Secondary**»...

«none»
«2Inch»
«8Inch»
«75mm»
«90mm»
«105mm»
«120mm»
«155mm»
«Camera»
«ChainGun»
«Colt45»
«DepthCharge»
«DogJaw»
«Dragon»
«FireballLauncher»
«Flamer»
«Grenade»
«Heal»
«Hellfire»
«M60mg»
«M1Carbine»
«MammothTusk»
«Maverick»
«Napalm»
«Nike»
«ParaBomb»
«Pistol»
«RedEye»
«SCUD»
«Sniper»
«Stinger»
«TeslaZap»
«TorpTube»
«TurretGun»
«Vulcan»
«ZSU-23»

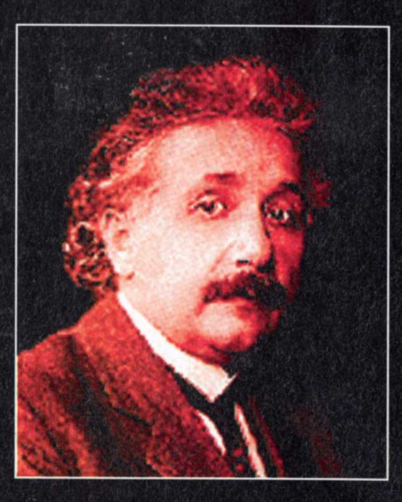
## 6 - LES PARAMÈTRES DES ARMES

«Anim» - Animation lors d'un tir («GUNFIRE», «MINIGUN» ou «SAMFIRE»)
«Camera» - Découvre la carte sur la trajectoire du tir («yes» ou «no»).
«Damage» - Le nombre de points dégâts que peut infliger l'arme.
«Projectile» - Caractéristiques du projectile...
«Invisible»
«Ack»
«HeatSeeker»
«Fireball»
«Lobbed»
«Cannon»
«Ballistic»
«Bomblet»
«AAMissile»
«LaserGuided»
«Torpedo»
«Catapult»
«Parachute»
«LeapDog»
«FROG»
«ROF» - Temps entre chaque tir.
«Range» - Distance du tir.
«Speed» - Vitesse du projectile (de «1» à «100»).
«Warhead» - Tête spéciale...
«HollowPoint»
«AP»
«SA»
«Super»
«Fire»
«HE»
«Organic»



### Jusqu'où aller trop loin?

Vous avez déjà remarqué que certains paramètres n'apparaissent pas toujours. Il vous est toutefois possible d'ajouter des paramètres à votre convenance ou d'en retirer. Ainsi, il est possible de créer des unités ou des bâtiments qui ont des utilisations pour le moins différentes. Par exemple, on pourrait donner une deuxième arme (Secondary) à nos mitrailleurs. Un **«FireballLauncher»** pourrait être sympathique. Une fois que c'est fait, on pourrait aussi modifier cette arme, etc.
Les résultats de telles modifications peuvent être extraordinaires mais faites attention car cela peut aussi planter le jeu ou avoir des effets très étranges !



### À la recherche des paramètres inconnus

Nous ne vous avons pas donné tous les paramètres du jeu. Cela aurait pris beaucoup trop de place. Nous vous avonc donc présenté ceux qui nous paraissaient les plus importants et qui étaient généraux. Vous serez donc confronté à des paramètres que vous n'avez jamais vu dans le fichier «RULES.INI». Vous pouvez les modifier mais si vous n'êtes pas sûr de ce qui va se passer, abstenez-vous !



### Et l'ordinateur, il triche, lui ?

Tout le temps, en utilisant sa calculette intégrée et des algorithmes qu'on lui a donnés, sans qu'il se fatigue, le fourbe. En plus, les paramètres fonctionnent généralement pour les deux camps. Vous et vos adversaires. C'est assez gênant parce que si vous prenez des avantages de cette manière, vos adversaires en bénéficieront aussi. Toutefois dans certains cas, l'ordinateur n'en tire pas davantage alors qu'il le pourrait. En fait, la différence entre vous et lui c'est que vous savez ce qui a été modifié. De plus, si vous jouez dans le camp allié, vous pouvez simplement modifier quelques unités dans votre camp. Bref, soyez un peu malin.

### Un dernier conseil qu'il est bien

N'oubliez surtout pas de sauvegarder le fichier «RULES.INI» après que vous ayez fait des modifications à l'intérieur. Cela paraît stupide comme conseil, mais on ne sait jamais. En sauvegardant le fichier, vous le mettez à jour. Ainsi, lorsque vous rechargerez le jeu, les modifications que vous avez faites prendront effet. Résumons : si vous ne sauvegardez pas votre fichier, les modifications seront perdues. Si vous ne sauvegardez jamais rien sur votre ordinateur, changez de hobby.

### Appelle PC Soluces, y m'ont planté mon jeu, ces salauds !

Si après une ou plusieurs modifications, vous obtenez des résultats gênants comme le plantage du jeu ou que la situation est devenue injouable, il faut revenir à la normale. Il y a deux solutions... Soit vous aviez fait comme je vous l'ai dit une copie du fichier **«RULES.INI»** juste après son extraction et dans ce cas, il suffit de copier le fichier que vous n'avez jamais modifié à la place de celui qui pose des problèmes. Soit vous pouvez tout simplement effacer le fichier **«RULES.INI»**. Le jeu fonctionnera alors avec le fichier de paramètres qui est inclus dans l'archive **«REDALERT.MIX»**. Vous ne pourrez plus alors modifier les paramètres du jeu mais au moins, tout fonctionnera parfaitement. Habituez-vous à cet état de choses, cela vous aidera pour faire fonctionner Windaube 95 (bon, j'ai mis ces paramètres-là, j'ai effacé ce truc, et là, j'ai une image en 65 000 couleurs alors que c'est paramétré en 256, donc je ne touche plus à rien...). ■

SOLUCE

# Titanic une aventure hors du temps

**éditeur**
GTE Entertainment
**config mini**
Pentium 75, 8 MO
Windows 3.1
**textes et voix**
Français
**sortie**
avril 1997



**LA CATASTROPHE LA PLUS CÉLÈBRE DE TOUTE L'HISTOIRE DE LA NAVIGATION DEVIENT UN JEU D'AVENTURE. ON AURAIT PU VERSER DANS LE MAUVAIS GOÛT, MAIS GTE A SU ÉVITER CET ÉCUEIL EN RÉALISANT UN JEU PASSIONNANT.**

**EN RÉSUMÉ**

Avril 1942, Londres est sous les bombes allemandes, mais vous ne vous en souciez guère : vous ruminez vos souvenirs, ceux de la catastrophe qui s'est produite il y a trente ans. Vous étiez alors un jeune agent secret britannique envoyé à bord du Titanic pour enquêter. Pour une première mission, les choses se présentèrent mal dès le début : le Titanic était un nid d'espions expérimentés devant lesquels vous n'avez pas fait long feu. L'échec total de votre mission brisa votre carrière et votre vie. Mais alors que votre appartement explose sous l'impact d'une bombe, vous êtes propulsé dans le passé, en 1912, à bord du Titanic. Aussi extraordinaire que cela puisse paraître, vous saisissez votre chance : c'est peut-être l'occasion de vous racheter et de changer l'histoire.
Titanic a une saveur particulière, car toute l'aventure se déroule sur le célèbre navire que l'on peut parcourir en toute liberté de la «cale au grenier». L'aventure est difficile, avec de nombreuses intrigues qui s'enchevêtrent, et la tension monte vers la fin, car il faut jouer contre la montre. La réalisation pèche parfois un peu, mais au final on tient là un jeu d'aventure qui sort véritablement des sentiers battus.

## *L'homme qui arrêta deux guerres*

## Conseils de jeu

*Titanic n'est pas un jeu très linéaire car il y a parfois une façon de résoudre les énigmes. La solution qui suit vous donne la méthode la plus directe pour arriver à la fin du jeu, mais si vous vous en écartez, vous aurez sans doute à résoudre quelques énigmes différentes. Sachez aussi que les passagers peuvent se trouver à des endroits différents selon l'heure, il faudra alors les chercher.*

## Retour en arrière

Vous êtes dans votre chambre, en pleine guerre mondiale. Examinez les différents objets dans la pièce : la maquette du Titanic et le livre sur le manteau de la cheminée, le livre nécrologique posé sur le bras du fauteuil à gauche de la cheminée. Sur votre bureau : lisez les deux papiers dans le tiroir, regardez les revues, la montre et la carte de tarot puis lisez les trois cartes postales (les trois cartes sont superposées : cliquez sur le rebord d'une carte pour la sélectionner, et cliquez sur le centre de la carte elle-même pour la lire). Ecoutez aussi la radio et regardez le journal sur votre lit. Dans le placard, vous ne verrez rien sauf un cafard qui s'entraîne pour le 100 mètres. Après avoir passé un moment à inspecter la pièce, vous entendrez une explosion, et vous serez pris dans un bombardement.

## À bord du Titanic

L'explosion vous a propulsé trente ans en arrière, à bord du Titanic. Vous ne comprenez pas tout, mais une chose est sûre : cette fois les choses vont se passer différemment.

Prenez la montre sur le secrétaire, et ouvrez le tiroir central du bas pour lire la note de Georgia. Vous trouverez aussi sur votre couchette une sacoche qui vous servira d'inventaire, et qui contient déjà une clef : utilisez la clef pour ouvrir la grande malle. C'est une vraie malle d'espion car elle est pleine de gadgets : prenez le porte-voix du gramophone, et déposez-le sur l'appareil, puis tournez la manivelle (on se croirait dans mission impossible !).

Dans l'un des tiroirs de la partie gauche de la malle vous trouvez une enveloppe marquée confidentielle, contenant les documents à lire pour mieux comprendre la situation. Vous apercevrez aussi votre décodeur dans le tiroir du bas de la malle (vous n'aurez pas à vous en servir dans cette solution).

## Mon contact

On frappe à la porte : allez ouvrir et confirmez au stewart que vous avez le mal de mer. Le stewart vous donnera aussi diverses informations utiles sur l'interface, et vous remettra un carton d'invitation : lisez-le et questionnez le stewart pour en savoir plus. Finalement, il vous remettra un plan du Titanic... pratique pour se déplacer rapidement. Rendez-vous au gymnase qui se trouve sur le pont principal. Vous pouvez y aller à pied (il faut ouvrir la porte de votre cabine, et suivre les couloirs en consultant le plan si vous êtes perdu), ou alors vous pouvez utiliser le plan pour vous rapprocher (le gymnase ne peut être rejoint directement, mais on peut aller au grand escalier du pont principal à côté, car il est marqué en rouge sur le plan).

Une femme est dans le gymnase, Penny Pringle, votre contact. Elle vous met au courant de pas mal de choses, et vous donne aussi son numéro de cabine, la F-34 (et dire qu'on se connaît à peine...). Sortez du gymnase et allez à la salle radio, sur le même pont mais à bâbord (en haut à droite sur la carte). En ouvrant la porte, l'officier vous intercepte et refuse de vous laisser entrer : il ne vous reste plus qu'à battre en retraite.

## Les ragots vont bon train

Dirigez-vous un peu vers l'arrière, et grimpez le premier escalier sur votre gauche pour parler avec l'homme en costume à carreaux (c'est un Américain nommé Max).



*Parlez à Max !*

Acceptez son invitation, et après la discussion au café avec le colonel Zeitel, refusez de suivre Max au fumoir. Une fois seul, prenez la pipe oubliée sur la table par le colonel, et dirigez-vous vers la porte du fond de la salle pour revenir à l'escalier central. Accostez la femme en bleu qui se trouve là. Sa conversation vous apprendra une foule de choses, mais surtout elle vous demandera un service : identifier la personne dont les initiales sont G.Q.C. Rendez-vous dans le bureau du commissaire de bord sur le pont C, et consultez le livre pour qu'apparaisse l'officier. Demandez-lui de l'aide afin d'examiner la liste des passagers. Faites défiler la liste des noms jusqu'à celui qui vous intéresse (c'est-à-dire la question sur les initiales G.Q.C.).

Ramenez l'information à Daisy, la femme en bleu, qui n'a pas bougé du grand escalier arrière du pont B : elle vous indique alors un rendez-vous avec M. Conkling, le baron de l'acier.

## La salle de contrôle

Allez au grand escalier du pont A, et demandez à Trask, l'homme en face de l'escalier, d'identifier la pipe du colonel : il vous oriente vers les bains turcs.

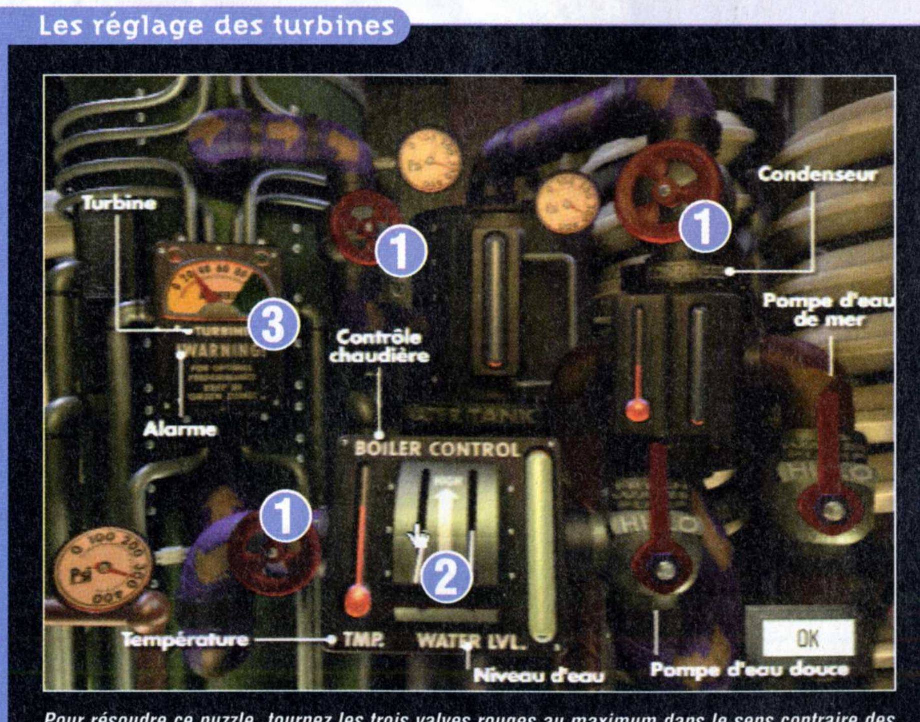


*Trask, l'expert extralucide*

Descendez aux bains turcs (pont F). À l'intérieur, actionnez le robinet sur la gauche pour faire couler l'eau, puis rendez-vous au miroir du fond : un message apparaît dans la buée.

Vous savez maintenant que le Rubaiyat se trouve dans les chaudières. Pour y arriver, descendez au pont F par l'escalier de deuxième classe, entrez dans le couloir des cabines F, et descendez l'escalier jusqu'à la salle des turbines. Traversez la salle des turbines en restant sur la

## Les réglage des turbines




*Pour résoudre ce puzzle, tournez les trois valves rouges au maximum dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (1), montez doucement le levier de niveau d'eau (2), vers les 3/4 jusqu'à ce que l'aiguille des turbines soit dans le vert (3), et que les moteurs s'arrêtent de faire du vacarme. Cliquez enfin sur le bouton OK.*

passerelle, puis traversez la salle de contrôle, et essayez d'entrer dans la salle des machines : le marin vous demande ce que vous faites là. Dites-lui que vous êtes là pour l'aider et résolvez le premier puzzle.

## Vlad l'empaleur ?

Les turbines réglées, vous pouvez entrer dans la salle des machines. Continuez d'avancer en restant sur la passerelle jusqu'à la salle des chaudières 3. Un homme traîne là : parlez-lui et acceptez de lui rendre service. Descendez ensuite l'échelle qui se trouve à droite derrière Vlad. Tournez-vous sur la gauche pour voir la chute de charbon 4 (elle est numérotée au-dessus). Ouvrez la boîte de contrôle pour prendre le Rubaiyat, et cachez-le dans la boîte de contrôle d'une autre chute de charbon (la chute 5 à côté, par exemple).



*La chute de charbon.*

Il va falloir se débarrasser de Vlad qui ne vous inspire pas confiance : allez prendre le paquet chez Barbicon (cabine A-14 sur le pont A, à la proue bâbord), et ramenez-le à Vlad qui s'éclipsera enfin. Retournez prendre le Rubaiyat où vous l'avez caché, et apportez-le à Pringle dans sa cabine F-34 (en haut des escaliers qui mènent à la salle des turbines).

## Dans la salle radio

Après avoir mis au courant Pringle de vos découvertes, allez chez le commissaire de bord (pont C). Demandez au commissaire ce qu'il veut dire par Thayer, et proposez-lui de l'aider en portant le télégramme. Faites enregistrer le Rubaiyat, puis rendez-vous à la salle radio (pont principal). L'officier Morrow vous empêche encore d'entrer dans la salle radio, mais en discutant avec lui il s'adoucit et vous laisse passer (choisissez les phrases : «la mer semble calme», «vous avez l'air préoccupé», «vous pouvez m'en dire plus», «vous n'aimez pas la politique ?», «quelle guerre ?», «je comprends pourquoi les nuits sans lune vous angoissent !», et demandez enfin à voir la salle radio). Dans la salle radio, lisez les deux feuilles dans le tiroir de la table pour savoir comment utiliser la radio, puis effectuez les manipulations décrites dans l'encadré en bas de page "Emission message radio".

Prenez alors le télégramme de Thayer dans votre mallette, puis tapez le texte du télégramme dans la fenêtre de texte apparue en bas de l'écran (il faut donc taper «chemin de fer de Pennsylvanie, 219 ......., John Thayer.» Sans les accents, mais avec la ponctuation). Revenez voir le commissaire de bord (pont C) pour lui dire que vous avez envoyé le message, et après la discussion, profitez de son absence pour lire le livre devant son bureau. Tournez les pages pour trouver à qui appartient la caisse d'illustrations : Lemke et Buechner.

## À fond de cale

Revenez au pont A, et allez vers l'avant jusqu'à l'escalier (bâbord ou tribord), qui permet de monter ou de descendre. Descendez l'escalier, puis le suivant que vous trouverez sur la passerelle pour aller sur le pont avant. Rapprochez-vous de l'escalier qui permet d'aller vers la proue du bateau, et tournez-vous vers la droite pour atteindre la porte. Entrez dans la coursive, ouvrez la deuxième porte sur la droite pour descendre dans la cale, et essayez d'ouvrir la porte derrière le marin : celui-ci vous empêche de passer.




*Le chemin de la cale.*

Retournez voir le commissaire de bord (pont C), et cognez sur le panneau pour l'appeler. Demandez les clefs de l'automobile : il refuse de vous les donner, mais vous parle des problèmes de M. Straus : acceptez de retrouver le bouton de manchette.

Allez au grand escalier (appelé «réception de première classe») du pont D, et parlez encore à Max, qui se trouve au pied de l'escalier. Demandez-lui où M. Straus se tenait exactement, puis regardez les fauteuils au pied de l'escalier : le bouton de manchette se trouve sous le coussin du fauteuil de gauche. Ramenez le bouton au commissaire de bord, et prenez alors la clef sur le présentoir à gauche (celle qui a un joli porte-clefs).

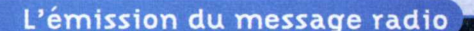



*Le bouton de manchette retrouvé.*

Retournez dans la cale (en passant par le pont A... comme tout à l'heure), et essayez d'ouvrir la porte : cette fois le marin vous laisse passer. Avancez jusqu'à la deuxième porte sur la droite : ouvrez-la et entrez. Approchez-vous de la voiture de Carter pour allumer les phares avant, et tournez-vous à droite pour regarder la caisse éclairée : c'est celle que vous cherchez ! Ouvrez la caisse pour constater que vous arriverez trop tard.

## L'affaire du collier

Remontez sur le pont principal et allez sur la promenade. Parlez à Georgia, la femme en robe bleue (elle se tient sans doute à l'arrière du navire, près des escaliers de seconde classe). Dites-lui que vous ne saviez pas qu'elle était à bord, puis demandez-lui de quoi elle parle, et questionnez-la sur Sacha : elle finira par vous remettre un collier.



### L'émission du message radio




*Mettez le courant en faisant monter le levier à gauche du disjoncteur (1), déplacez le levier du boîtier de réglage vers la gauche pour émettre (2), tournez la molette du boîtier de fréquence pour mettre l'aiguille sur 200 Khz (3) : une lumière rouge clignote. Tournez enfin le cadran gauche de la console à gauche (4), puis actionnez le télégraphe (5).*

Restez sur la promenade, et allez vers l'avant du Titanic par la promenade bâbord (gauche) : Pringle vous tombe dessus et vous parle de Zeitel, qui est en pleine discussion. Revenez à l'arrière, et essayez d'écouter la conversation : pas de chance, le colonel vous demande de partir.
Allez à l'arrière de la promenade couverte du pont A, et placez-vous juste en dessous de l'endroit où se tient le colonel et son interlocuteur pour écouter leur conversation. Parlez ensuite à Georgia qui doit se trouver derrière vous, puis allez au fumoir de seconde classe, près du grand escalier arrière du pont A.



*Victimes ou délinquants ?*



*Georgia, votre unique amour.*

Parlez à Charles qui ne vous cachera rien de ce qu'il sait, puis rendez-vous ensuite dans la cabine B-70 de Georgia qui se trouve du côté bâbord du pont B. Questionnez-la sur Conkling, puis acceptez de l'aider et apprenez-en plus sur Sacha, avant que Charles n'interrompe votre conversation. Retournez au fumoir pour parler de nouveau avec Charles, et acceptez de lui payer un verre pour lui délier la langue.

## Défendre la veuve et l'orphelin

Les propos de Charles sont inquiétants : il va falloir défendre Georgia. Allez dans la cabine A-14 : Barbicon refuse de vous parler, prétextant qu'il va se coucher. Parlez au marin juste à côté dans le couloir, et dès qu'il s'en va, ouvrez le boîtier des fusibles pour actionner le levier du haut, afin de couper l'électricité dans la cabine de Barbicon. Retournez-vous pour le voir partir, puis remettez le levier en place, et entrez dans la cabine A-14.




*Un coffre étrange.*

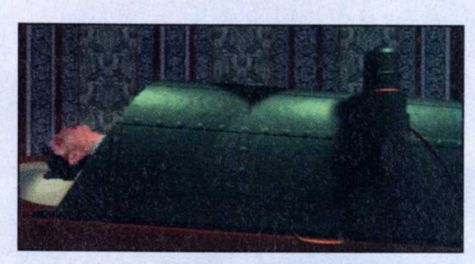
Rapprochez-vous du miroir, et regardez le ventre de la poupée gigogne : c'est un carré magique de forme concentrique où il faut additionner les chiffres à partir du centre pour obtenir le nombre à l'extérieur. Faites tourner les cercles pour avoir les chiffres 5, 3, 2 et 5 (du haut vers le bas) sous le nombre 15 et les chiffres 4, 7, 3, 5 (de droite à gauche), à gauche du nombre 19. Cliquez sur le bouton «Ok», puis trois fois sur les têtes de poupée pour les désemboîter. Cliquez enfin sur l'intérieur de la poupée, et prenez le collier. Mettez à la place le faux collier (qui est près de la pipe dans votre mallette), replacez les têtes de poupée, et mélangez les cercles de la combinaison pour que tout paraisse normal.

## Je porte l'estoc

Allez à la recherche du majordome Smethells (celui du début du jeu), qui devrait se trouver à l'arrière de la promenade du pont principal, du côté tribord : il vous indiquera un nouveau rendez-vous.
Descendez au pont D, entrez dans le couloir des cabines ouvert à tribord, à côté de l'ascenseur. Allez au fond, prenez le couloir sur votre gauche, puis ouvrez la première porte sur votre droite. Descendez l'escalier, et suivez le couloir pour arriver à la porte de la salle de squash. Acceptez de vous battre en duel avec Haderlitz, et écoutez ce qu'il dit entre deux duels. Finalement, quand il vous aura tout dit, décidez-vous à le battre en duel : cliquez frénétiquement sur le bouton droit de la souris. Après deux victoires, Haderlitz vous remettra une bague.
Allez au pied du grand escalier du pont A, et montez quelques marches pour rejoindre Trask. Donnez-lui la bague à examiner, puis prenez l'ascenseur pour aller au pont D : le liftier vous indiquera de lui-même la cabine de la petite amie de Haderlitz. Allez à la cabine D-19, et montrez la bague à la jeune femme, puis interrogez-la sur le carnet, et refusez de lui laisser la bague.

## Trop tard pour sauver Willie

Informez Pringle (cabine F-34) des derniers événements, puis allez aux bains turcs. Parlez à Smethells et Morrow qui surveillent l'entrée, puis pénétrez dans la salle des bains turcs. Passez la porte à gauche de la fontaine, puis celle au fond à droite du couloir. Examinez le visage de Willie, afin de prendre le bout de papier sur la chaise. Lisez le papier, puis rendez-vous dans la Scotland Road (près de l'escalier de réception du pont E). Allez sur la gauche vers l'arrière : vous rencontrez Conkling dans le couloir qui vous attend patiemment, et que vous avez un peu oublié. Acceptez de l'aider dans ses affaires très privées, et partez à la recherche de la jeune femme.



*Une fin peu glorieuse.*

## Les maîtres-chanteurs

Allez à l'escalier de deuxième classe du pont B, sortez sur le pont arrière et descendez l'escalier, puis remontez celui en face, et avancez jusqu'à la poupe du bateau (vous êtes donc tout à l'arrière du bateau). Parlez au couple, et dites que vous devez demander l'accord de Conkling pour les 5 000 $ en échange de la lettre.

Allez à la cabine B-59 de Conkling sur le pont B pour l'avertir du chantage. Revenez ensuite à la Scotland Road (pont E), et allez vers la droite jusqu'à l'escalier qui mène aux cabines de troisième classe du pont F. Descendez l'escalier, et allez dans la cabine F-59 sur la droite pour parler avec Shailagh qui vous apprendra les malversations de Conkling. Remontez dans la Scotland Road, et suivez cette coursive vers l'arrière jusqu'à ce que vous remarquiez un poste anti-incendie sur votre droite (pas très loin des escaliers de deuxième classe).
Examinez la corde et la hache, puis retournez-vous : le frère de Sheilag vient vers vous. Malgré son air mauvais, il vous remettra un papier où est écrite une phrase qui ressemble à un code. Le seul jardin que vous connaissez se trouve dans le café parisien, pont B : allez-y.
Examinez l'avant-dernière table au fond à droite, afin de prendre le paquet de cigarettes qui se trouve dans la boiserie derrière le fauteuil. Allez ensuite au fumoir (pont A), et rendez à Max le paquet de cigarettes. Retournez à la salle de contrôle des moteurs (toujours en passant par l'escalier à côté de la cabine F-34 de Pringle), résolvez de

nouveau le puzzle des moteurs de la même manière qu'avant, puis faites une sauvegarde.



*Le paquet de cigarettes est là !*

## Mortal Kombat

Entrez dans la salle des machines, et montez le premier escalier sur la gauche pour rencontrer Vlad qui veut se battre. Ne touchez à rien, et laissez Vlad vous frapper car le programme est buggé, et de toute façon vous aurez la victoire finale. Montez ensuite à l'échelle en face de vous. Vous voilà dans un labyrinthe d'échelles construit aléatoirement, mais pas très compliqué. Quand vous serez au sommet, faites le tour de la cheminée en regardant vers le centre : voilà le carnet qu'il ne vous reste plus qu'à récupérer. Malheureusement, Zeitel vous a suivi : donnez-lui le carnet en désespoir de cause.



*Le carnet, enfin !*

## Urgence

Vous revoilà dans votre cabine, mais ce n'est pas encore un flash-back : le Titanic est en train de couler, et il va falloir effectuer toutes les actions qui suivent avant qu'il ne soit 2 heures du matin, heure du dernier canot de sauvetage. Faites une sauvegarde par prudence, puis ouvrez la porte pour parler à Pringle. Allez dans la cabine C-59 de Zeitel, qui se trouve à droite de votre cabine dans le même couloir. Rapprochez-vous du lit : Zeitel vous surprend et vous enferme dans sa cabine. Prenez le carnet sur le lit, puis ouvrez la valise sur le canapé : c'est une bombe qu'il va falloir désamorcer (voir encadré en bas de page).

## Baby siter

Sortez de la cabine grâce à la clef, et allez à l'escalier de seconde classe (en passant par la promenade du pont principal), et descendez au pont B. Dites au marin qui vous intercepte que vous prenez le risque, et descendez jusqu'au pont C. Les Hacker sont là, et Jack possède justement la toile : il va falloir faire ce qu'ils veulent. Mettez la lettre qu'ils vous donnent dans votre mallette, et lisez-la grâce à la loupe pour apprendre les malversations de Conkling. Remontez sur la promenade du pont principal, et cherchez Madame Conkling qui se trouve près des canots de sauvetage. Dites-lui : «ce bébé n'est pas à vous», «j'ai la lettre et je la ferai publier» pour avoir le bébé. Ramenez le bébé aux Hacker qui n'ont pas bougé : vous avez la toile, et vous vous retrouvez sur le pont principal près des canots.



*Ce flambeur va jouer sa vie*

Allez au grand escalier, et descendez au pont A, puis entrez dans le salon de première classe (la porte tribord est ouverte). Vous rencontrez dans le vestibule du salon Claris qui ne cherche pas à se sauver malgré vos injonctions, mais qui, néanmoins, vous laissera son foulard. Dans le salon, parlez à Trask qui vous indique que des hommes jouent aux cartes dans le fumoir, puis cherchez Zietel. Si vous ne le trouvez pas, remontez aux canots de sauvetage du pont principal : il doit y faire la queue à partir de 1h30.

## Zeitel est diabolique

Donnez à Zeitel la toile contre l'antidote, et foncez à la cabine A-14 pour sauver Georgia. Rendez-vous ensuite au fumoir qui se trouve sur le même pont (il faut traverser le salon de première classe). Faites une sauvegarde, puis parlez à l'homme assis dans une chaise. Jouez au black-jack avec lui en misant le collier. Gagnez absolument pour obtenir la carte de tarot (rechargez votre sauvegarde si vous perdez).

Remontez sur le pont principal, et cherchez Zeitel qui doit errer sur la promenade. Dites-lui qu'il ne pourra pas partir vivant du Titanic, et échanger alors le passe contre la toile. Allez enfin vous placer près du canot 4 qui se trouve en face de la salle radio, et attendez 2 heures du matin pour qu'il ne reste plus que le canot 4. Demandez alors à l'officier Morrow s'il reste une place, et acceptez de fuir immédiatement pour votre salut.



*Attendez ici qu'une place soit disponible.*

Le monde ne sera jamais plus le même grâce à vous : la Première Guerre mondiale a été évitée, et Hitler deviendra un peintre célèbre qui se contentera de martyriser... l'art. Vous seul saurez ce qu'il aurait pu advenir : ainsi vont les choses dans les univers virtuels... ■

### Le désamorçage de la bombe





*Mettez l'interrupteur supérieur vers le chiffre 3 (1). Mettez l'interrupteur droit sur le chiffre 3 (2). Mettez l'interrupteur gauche sur le chiffre 2 (3). Laissez l'aiguille égréner le compte à rebours, et quand le réveil sonnera, remettez l'interrupteur gauche sur le chiffre 3 (4). La bombe désamorcée, prenez la clef dans la boîte (5).*

# X-COM Apocalypse

GUIDE

## Alien-nation

DAVID LES A VUS, MAIS IL N'EST PAS LE SEUL CAR MAINTENANT TOUTE L'HUMANITÉ SAIT QU'IL EXISTE UNE AUTRE VIE DANS L'UNIVERS. PAS DES GENTILS E.T. QUI CHERCHENT UNE CABINE POUR ENVOYER UN APPEL EN PCV, MAIS DES MONSTRES DE CAUCHEMAR QUI VEULENT NOS FEMMES. PAS DE PANIQUE, LES X-COM SONT LÀ !


**EN RÉSUMÉ**

Il y en a qui ne comprennent vraiment rien... Cela fait déjà deux fois que les aliens ont pris la déculottée en voulant envahir la Terre mais ils remettent ça. Encore et toujours, les X-COM, l'unité d'élite anti-alien, est là pour nous sauver. Cette fois, on ne défend pas la Terre ou les fonds marins, mais une simple ville. La tâche n'est pourtant pas plus aisée car les extraterrestres sont passés maîtres dans l'art de l'infiltration et ils ont même des supporters, les illuminés du culte de Sirius, qui croient que des vers géants aux mâchoires carnassières peuvent devenir nos amis : n'importe quoi ! Vous devrez vous battre à chaque coin de rue, prendre d'assaut des bâtiments et comprendre les étranges technologies extraterrestres pour renvoyer ces monstres de foire dans leur dimension sans billet de retour. Microprose signe là la version ultime d'un jeu qui a déclenché des passions, et lui a apporté quelques options modernes, comme le temps réel. On peut cependant regretter le choix de la 3D isométrique sur plusieurs niveaux, qui prête parfois à confusion.


**éditeur**
Microprose

**config mini**
Pentium 100 MHz, 8 Mo, SVGA

**textes et voix**
Français

**sortie**
MAI 1996

## I) Les organisations



***Puisque vous êtes chargé de défendre une ville qui abrite de puissantes multinationales, il vaut mieux savoir à qui vous avez affaire avant de tirer "dans le tas". Toutes ces entreprises, si elles ne passent pas sous le contrôle des aliens, vous fourniront des équipements ou des donations qui feront vivre les X-COM. Plus elles seront infiltrées, moins vous aurez de marge de manœuvre. Dans tous les cas, pour éliminer une multinationale, il faut détruire les bâtiments qu'elle occupe. Si, au contraire, vous voulez améliorer les relations que vous avez avec une société, il faut accepter de lui verser une donation, sauf si elle est infiltrée par les aliens.***

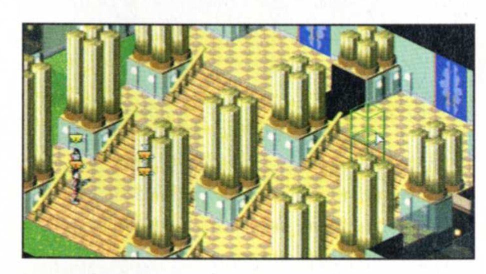
**Le gouvernement :** c'est lui qui finance directement les X-COM et c'est aussi l'organisation la plus puissante du jeu. Patrouillez régulièrement autour du Sénat, et si vous repérez des activités aliens, envoyez immédiatement une équipe d'intervention sur place pour protéger à tout prix ce bâtiment.

**Megapol :** elle s'occupe de faire respecter la loi dans la ville. Ses intervenants peuvent être des alliés précieux car ils fournissent certaines armes et leurs voitures de police tenteront d'abattre automatiquement les vaisseaux aliens. Mais ne comptez pas trop sur eux car ils sont notoirement sous-équipés. Si vous voyez que des voitures de police commencent à descendre des civils, c'est qu'il est peut-être temps de vérifier s'ils n'ont pas été infiltrés par des extraterrestres...

**Le Culte de Sirius :** cette secte croit, malgré toutes les preuves, que les aliens sont nos amis. Ne faites jamais confiance à cette organisation et ne lui donnez jamais d'argent. Au contraire, n'hésitez pas à faire sauter leurs bâtiments quand vos véhicules seront suffisamment performants et envoyez des patrouilles pour surveiller leurs agissements.

**Super Dynamics :** ce consortium produit des équipements haut de gamme qui vous seront utiles. À protéger.

**Transtellar :** cette compagnie a la charge des aéroports stellaires et des Taxis. Ces derniers étant facilement influençables, vous devrez surveiller de près leurs agissements car ils peuvent se mettre à causer des dégâts dans la ville, et empêcher qu'ils soient infiltrés par les aliens.



**Cyberweb :** cette société construit les robots dont l'usage est désormais très réglementé. Si cette société n'est pas sous contrôle, vous pourrez employer des androïdes assez efficaces pour gonfler les effectifs des X-COM.

**Solmine :** c'est la compagnie qui exploite l'Elerium, ce minerai fort rare dont vous pourrez faire bon usage par la suite dans vos véhicules. À protéger.

**Sensovision :** cette entreprise utilise un personnel aux capacités psioniques exceptionnelles pour créer des spectacles très réalistes. Si elle reste sous contrôle humain, vous trouverez sur le marché de la demande d'emploi des candidats X-COM aux pouvoirs télépathiques puissants.

**Lifetree :** chargée des écoles et université, cette compagnie est suspectée de faire du lavage de cerveaux. Il semble tout de même qu'elle améliore les pouvoirs psioniques de la population.

**Nutrivend :** la Nutrivend s'occupe de fournir à la ville les produits d'alimentation. Si elle est sous le contrôle ennemi, la cote de popularité des X-COM sera en chute libre auprès de la population et il faudra s'attendre à des réductions de budget drastiques. À protéger.

**Evonet :** si cette compagnie ne s'occupais que des ordures, son importance serait négligeable mais, malheureusement, elle est aussi chargée de l'entretien des centrales d'énergie de la ville et elle présente donc un intérêt stratégique important. À protéger.



*Non, ce n'est pas un gâteau anglais mais un UFO !*

**La clinique du sanctuaire :** chargée de toutes les infrastructures de soins, cette organisation est de moindre importance mais elle influence tout de même l'état d'esprit du Sénat à votre égard.

**Nanotech :** maîtrisant les nanotechnologies, cette compagnie fabrique aussi les médikits si populaires dans un escadron qui a des blessés. Si Nanotech passe à l'ennemi, vous pouvez dire adieu à la "boîte miracle" et à des équipements haut de gamme.

**Energen :** sans entrer directement en concurrence avec Elerium, Energen produit tout de même des batteries énergétiques d'un excellent rapport qualité/prix, bien que moins efficaces que les batteries à base d'Elerium.

**Synthemesh :** fortement présent sur le marché des biens de consommation, Synthemesh est aussi chargée de la construction des villes. Si vous voyez que certains immeubles ne sont pas entretenus correctement, c'est peut-être un tour des aliens...

**La ligue Gravball :** le plus célèbre des syndicats de joueurs de Graveball donne les licences à des cyborgs à 50% humains, qui feront d'excellentes recrues pour les X-COM. Ces recrues ne pourront cependant pas suivre d'entraînement et seront donc, à long terme, moins puissantes que des soldats



*Un stade de Gravball*

humains : ne comptez pas uniquement sur elles pour constituer vos équipes.

**Psyke :** aussi moderne que soit une ville, il y aura toujours un syndicat du crime ! Le Psyke est connu pour avoir mis au point des équipements psioniques performants.

**Diablo :** cette organisation criminelle n'est amie avec personne, qu'il s'agisse des X-COM ou des aliens.

## II) La recherche

Au début du jeu, vous ne saurez rien des aliens ni de leur technologie. Vous devez donc obligatoirement mettre en place un programme de recherche pour comprendre à qui vous avez affaire. Cela vous permet de fabriquer de nouvelles armes, de mettre au point des parades, de savoir quelle arme est la plus efficace contre chaque alien et enfin, cela vous donne des points de bonus qui augmenteront le budget qui vous est accordé. La recherche se fait dans deux domaines : biochimie et physique quantique. C'est ensuite à l'atelier de réaliser les nouvelles technologies découvertes




*Avec la recherche, vous pourrez passer le portail alien.*

Pour faire de la recherche efficacement, il faudra rapidement mettre au point le module de bio-transport afin de ramener des aliens à votre base, et prendre un UFO abandonné pour créer le laboratoire de recherche avancé. Ce laboratoire, de par sa taille (2x2), nécessitera l'achat d'une autre base X-COM, mais il vous permettra de passer au stade suivant de la recherche.

Vos chercheurs ne sont pas tous aussi compétents les uns que les autres, et comme la place disponible est comptée (tant dans les labos que dans les zones de repos), il faudra vérifier souvent les candidatures et remplacer vos chercheurs les moins performants.

## III) Tour de jeu ou temps réel

La grosse nouveauté de X-COM Apocalypse, c'est de pouvoir se jouer en temps réel. Selon le mode choisi, temps réel ou tour de jeu, les stratégies varient.



*En cas d'attaque contre votre base, protégez vos savants !*

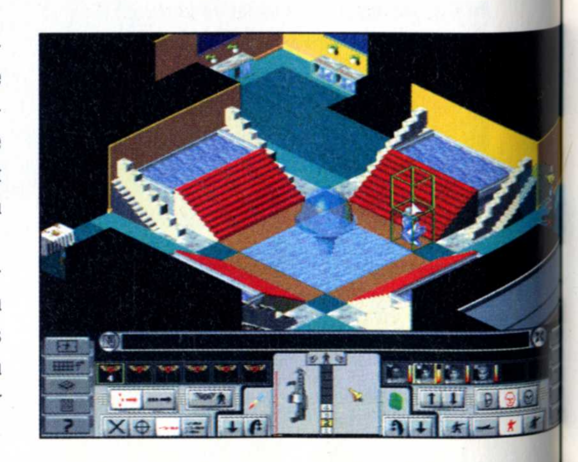
**En temps réel :**

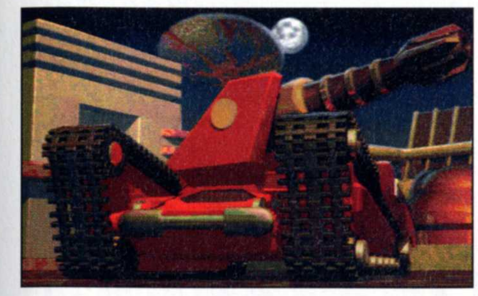
Le temps réel crée un suspense et une tension beaucoup plus grands, mais il faut de bons réflexes et une connaissance parfaite de l'interface pour réagir vite et comme il faut. Dans ce mode, vous devez régler le déplacement de vos troupes pour qu'elles courent et les faire s'accroupir pour tirer, afin de les mettre à l'abri de tous les tirs (amis ou ennemis). Il faut aussi toujours laisser le mode d'attaque en «sûr» car, en mode «prudent», ils fuiront comme des lâches devant les adversaires et, en mode «agressif», ils se précipiteront sur les aliens en négligeant leur sécurité.

Changez régulièrement le type de tir en fonction de la distance des aliens : passez au tir automatique quand ils sont près, et au tir en rafale quand ils se trouvent à distance moyenne. Si vous repérez un alien très loin, essayez le tir visé avec une munition à effet de zone (munition incendiaire, munition explosive...) pour augmenter vos chances de toucher la cible.

Vous découvrirez aussi qu'en temps réel, les "Lobotomiseurs" et les "Exploseurs" sont beaucoup moins dangereux : vous aurez enfin le temps de fuir pour éviter les attaques kamikazes de l'Exploseur ou vous pourrez tirer sur le Lobotomiseur avant qu'il ne suce la cervelle de sa victime. Avec un peu de chance, vous pourrez même faire sauter l'Exploseur avant qu'il explose de lui-même.

Enfin, dans ce mode, les grenades perdent de leur intérêt car elles demandent trop de manipulations pour être utilisables (prise en main, réglage du chronomètre et lancer) : consacrez plutôt ce temps pour vous mettre à genou et tirer avec vos autres armes.





*L'armure, c'est passé de mode : je préfère le char !*

**En tour de jeu :**
En tour de jeu, on retrouve les fameuses UT (unité de temps) qui contraignent vos agents dans leurs actions. Ce mode vous apprend la patience car il faut faire avancer vos troupes avec lenteur afin qu'il leur reste toujours des unités de temps pour réagir face aux imprévus. Réglez aussi le feu d'occasion (les boutons à droite de l'interface) sur «visée» pour que vos agents réservent des UT afin de réaliser un tir précis au cas où un alien apparaîtrait. Si vous êtes en plein dans le feu de l'action et que vous avez besoin d'un supplément d'unité de temps, vous pourrez toujours couper l'option «feu d'action» pour récupérer l'UT.
Utilisez toujours le mode "courir" pour consommer moins d'UT et finissez le déplacement d'une unité en la faisant s'accroupir. Ne mettez jamais le mode d'attaque sur «sûr» car vos unités consommeront des UT précieuses pour se mettre à l'abri et pas forcément là où il faut.

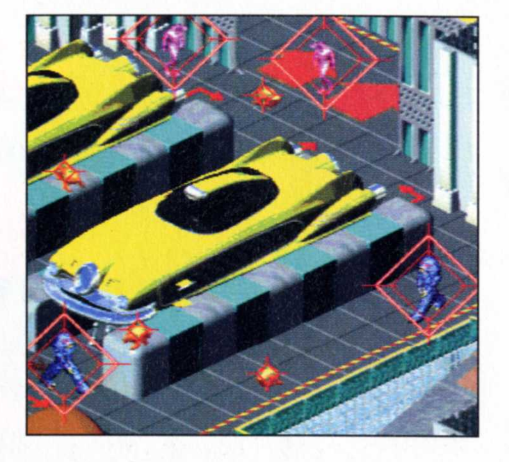


## IV) Les stratégies

**Les patrouilles :** pour réduire les agissements des aliens dans la ville, il faut constamment patrouiller. Au début du jeu, envoyez un homme faire des patrouilles dans différents secteurs de la ville avec l'intercepteur Valkyrie. Consacrez aussi une partie de votre budget à l'amélioration de son armement ou à l'achat d'autres vaisseaux plus performants, comme le vaisseau de guerre Hawk. Détruisez si possible les vaisseaux aliens isolés car, en groupe, ils deviennent plus dangereux et, en cas de dommages, faites revenir immédiatement vos vaisseaux à la base.



*Cet alien crache des gros trucs verts... Dégueulasse !*



**Les prisonniers :** pour gagner à X-COM, il faut faire des prisonniers afin de lancer la recherche. On est donc tenté d'utiliser les grenades assommantes et autres attaques psioniques, mais ces équipements sont peu efficaces : les aliens retrouvent leur esprit après avoir été assommés et ils réattaquent. Il faut donc utiliser vos armes agressives car, de toutes façons, vous ferez quand même des prisonniers (les aliens blessés).

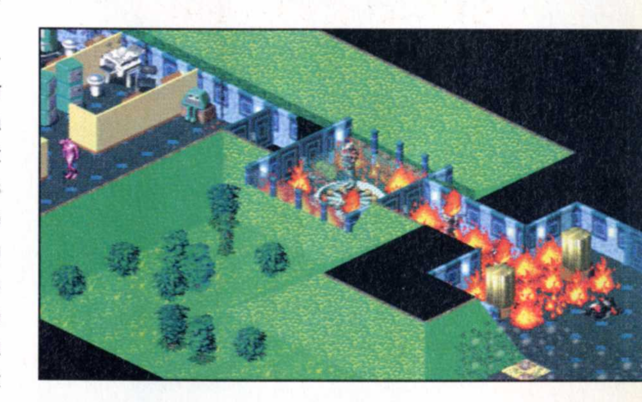
**Les armes à effet de zone :** ces armes permettent de détruire une bande d'extraterrestres regroupés, ce qui n'est pas négligeable. Elle peuvent aussi permettre de «tirer dans les coins», c'est-à-dire que vous visez un mur en angle pour toucher des aliens qui se sont mis à l'abri de l'autre côté du couloir.
Les grenades doivent être réglées pour exploser immédiatement car les aliens peuvent avoir des UT pour s'échapper. Réglez la grenade pour qu'elle explose à la fin du tour seulement si vous devez faire un tir difficile et que vous avez peur qu'elle tombe à vos pieds : vous aurez ainsi le temps de vous éloigner s'il vous reste quelques UT. Sachez également que certains objets du décor peuvent servir d'explosifs, comme les moteurs d'usines, les caisses de stock ou encore les bouteilles de gaz : tirez dedans plutôt que sur les aliens. Cela produira cependant des dégâts plus importants, qui peuvent

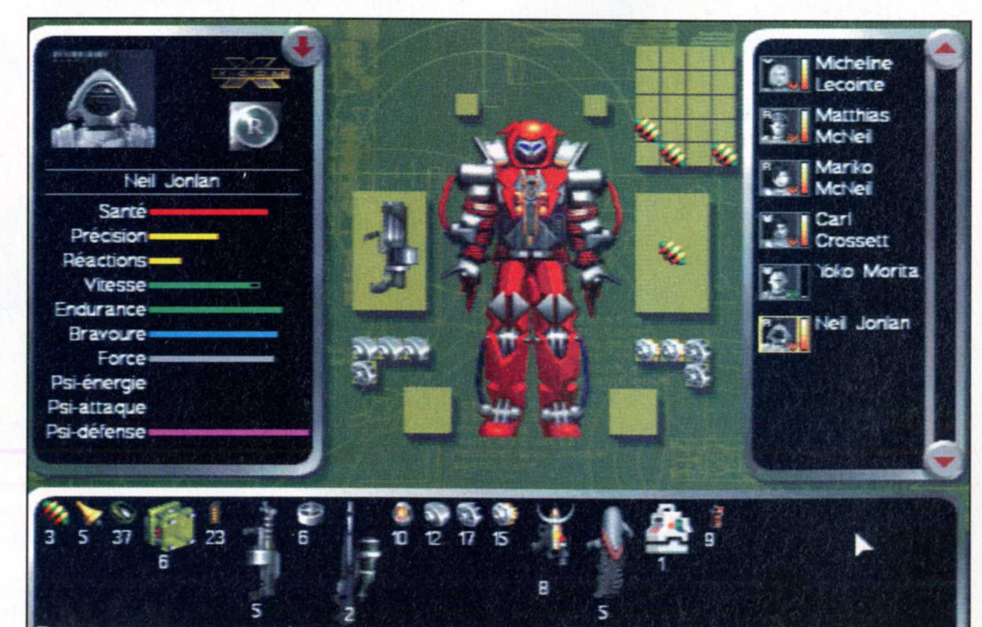


mettre les Corporations en colère (préparez-vous à verser des donations !) mais cela n'est pas pris en compte dans le calcul du résultat de la mission.

**La récupération de l'équipement :** l'équipement d'un soldat mort n'est pas repris automatiquement, alors si vous ne voulez pas laisser derrière vous des objets précieux, pensez à les récupérer avant la fin d'une mission sur les cadavres de vos hommes. On peut aussi récupérer certains armements sur les aliens afin de les utiliser contre eux dans une mission, mais il faut généralement avoir compris les technologies de ces armements.

**Éteindre les feux :** si vous avez abusé des munitions incendiaires, vous devrez attendre que les feux s'éteignent avant de les traverser, sauf si vos troupes sont en armure ; mais elles pourront alors quand même prendre feu. Si vous voulez éteindre un feu (sur l'un de vos hommes ou dans le décor), utilisez des grenades fumigènes.












EN RÉSUMÉ

Si Shivers a donné du fil à retordre à certains d'entre vous, la barre ne devait pas être assez haute, alors Sierra a fait Cyclone. Tremblez petits joueurs, tout ce que vous avez vu en matière de jeux d'énigmes n'est rien comparé à ça. N'abusez pas des tranquillisants, jetez plutôt un coup d'œil à la soluce, et si vous restez serein jusqu'au bout, vous arriverez peut-être à délivrer vos amis pétrifiés pour l'éternité.

# Cyclone
## La cité des âmes perdues

«ATMOSPHERE, ATMOSPHERE EST-CE QUE J'AI UNE GUEULE D'ATMOSPHERE ?» DANS CYCLONE, VOUS RISQUEZ D'AVOIR UNE TETE DE PÉTROGLYPHE. SI VOUS NE SAVEZ PAS CE QUE C'EST, NE VOUS EN FAITES PAS, VOUS NE TARDEREZ PAS À COMPRENDRE SI VOUS VOULEZ RESTER EN VIE.

**éditeur**
SIERRA
**config. mini**
Pentium 100, RAM 16 Mb, CDx4
**textes et voix**
FRANÇAIS
**sortie**
DISPONIBLE

### Conseils de jeu

- Écoutez tous les messages téléphon[…] dans tous les
- Regardez toutes les vidéos, elles co[…]ent des indice[…]
- N'oubliez pas le menu Flashback d[…]tre inventaire[…] papiers importants ou des moment[…]. Pour voir un[…] sur l'icône en forme d'œil dans votre[…]e d'inventaire[…]
- Vous rencontrez à plusieurs reprises[…] séries de chi[…] basé sur la correspondance avec les[…]s de l'alphab[…] et ainsi de suite comme indiqué dan[…]bleau ci-dess[…]

| A | B | C | D | E | F | G |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| N | O | P | Q | R | S | T |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |

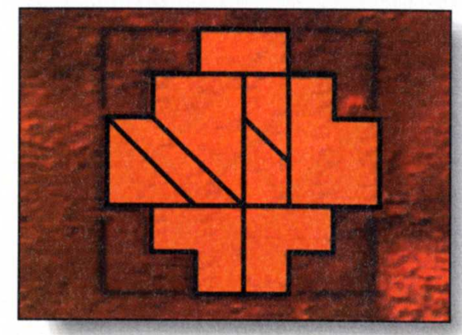
- Sauvegardez à chaque fois avant d[…]r dans le can[…] bâton Bahos. Si vous n'êtes pas as[…]apide pour tr[…] pourrez recommencer à partir de vo[…]nière sauveg[…]

Vous êtes devant le réceptionniste d'un motel, cliquez sur lui, il vous parle de manière intimidante. En conclusion, il vous donne un message et vous demande de payer, ce que vous faites en faisant glisser l'icône 40 $ sur lui. Après une séquence vidéo, vous êtes dans votre chambre.

Vous écoutez la radio, et utilisez votre clé pour ouvrir et regarder le contenu de votre valise, dans laquelle vous trouvez les dernières lettres de vos amis, une photo et un bon de tirage photo gratuit envoyé au café Cyclone. Il y a également un calendrier, une coupure de journal et une cassette vidéo, que vous visionnez à l'aide du magnétoscope. À côté du lit se trouve le téléphone. Écoutez vos messages et enregistrez-les. Regardez la peinture représentant un griffon.



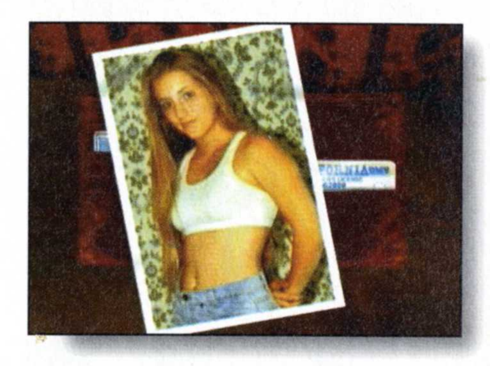
Sortez et allez à la réception du motel. Prenez le chewing-gum usagé dans le cendrier. Allez vers la télé, mettez votre chewing-gum sur le bouton rouge, et appuyez sur le bouton droit à plusieurs reprises. Passez derrière le comptoir de la réception, prenez le message dans le casier n°6, et lisez-le. Le numéro de téléphone de Pearl est le : 555-6321. Appelez ce numéro. Lisez la lettre de l'assureur posée sur le comptoir, et ouvrez les tiroirs du bureau. Lisez la bible, prenez l'objet de forme étrange, et remarquez le rasoir (vous ne pouvez pas le prendre). Approchez-vous du comptoir, et appuyez sur la sonnette pour faire sortir le diable de la boîte et obtenir ainsi votre premier bâton Bahos. Retenez bien le motif représenté sur la boîte.
Amenez votre bâton à la Gueule du Diable dans le canyon (repérez-vous sur votre plan pour y aller). Sauvegardez avant d'entrer, car une fois dans le canyon, vous perdez votre essence vitale à vitesse grand V. Une fois dans la gorge du canyon, vous devez repérer le motif correspondant à celui que vous aviez vu sur la boîte dans l'hôtel. Dépêchez-vous de le trouver, il est dans la troisième salle. Cliquez dessus, puis résolvez le puzzle (voir photo).



***Le Pétroglyphe de l'hôtel.***

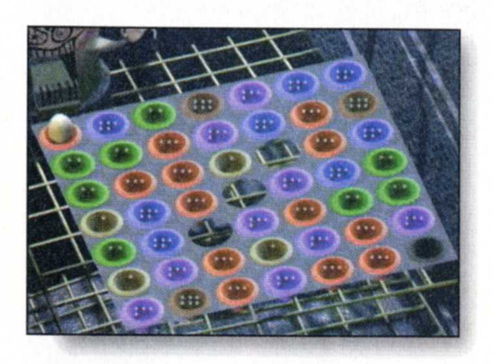
Ensuite, continuez vers le fond, arrivé à un embranchement, prenez à gauche et cliquez sur la dalle couverte de motifs, puis sur le crâne qu'elle dévoile. Vous passez la porte à côté, avancez encore, ensuite tournez autour de l'autel pour trouver une ouverture afin d'accéder à son centre. Retournez-vous et avancez. Mettez le bâton dans le réceptacle dont le motif correspond, et allez-vous en.

Allez à la chambre n°6 du motel. Prenez le pied-de-biche près de la télé. Écoutez les messages téléphoniques. Regardez à l'intérieur du portefeuille posé sur la commode. Regardez au fond de la poubelle. Dans le tiroir du haut de la commode vous devriez trouver une pièce de jeu d'échecs un peu plus tard, mais vous reviendrez voir de temps en temps si elle s'y trouve.



## Le magasin de Phil

Sortez et allez au magasin de Phil. Prenez la pièce de monnaie près de la machine à Coca. Il faut aller à droite de cette machine pour voir la pièce. Quand vous l'avez prise, mettez vos pièces de monnaie sur l'icône en forme d'œil et ajoutez la nouvelle pièce au tas que vous avez. Approchez-vous de la fenêtre, et cliquez sur la troisième tuile en partant de la gauche pour prendre une médaille que vous mettez dans la machine à Coca. Appuyez sur «soda» et vous obtenez un décodeur mécanique qui vous permettra de déchiffrer les informations données par l'ordinateur de la banque. S'il y a un serpent à sonnette dans le vivarium, cliquez dessus, sortez et revenez dans le magasin et il n'y sera plus. Cliquez sur le vivarium, et vous verrez une soucoupe jaune avec un code gravé : 12X89#417. Ce code vous permet d'ouvrir la caisse enregistreuse, dans laquelle vous trouvez une nouvelle pièce étrange. Allez au frigo et ouvrez la porte de gauche. Cliquez en haut à gauche pour faire tomber un œuf. Le but est de le faire tomber dans le trou en bas à droite. Les petits points au fond de chaque trou coloré indiquent le nombre de trous où sera envoyé l'œuf en partir du trou où il tombe.



Je sais que ce n'est pas évident à comprendre, mais c'est assez simple : le premier trou a trois points, cela signifie que quand vous cliquerez sur n'importe quel autre trou dans n'importe quelle direction (sauf en diagonale), l'œuf fera un bond de trois trous dans la direction de celui sur lequel vous aurez appuyé. Donc pour amener votre œuf en bas à droite, H=vers le haut, B=vers le bas, G=vers la gauche et D=vers la droite, il faut le faire aller : B, D, D, H, G, D, D, B, B, G, H, H, D, B, G, D et B. Vous récupérez ainsi votre deuxième bâton, que vous vous empresserez d'aller mettre au fond de la Gueule du Diable (vous irez plus vite en utilisant le plan). Le motif à chercher, cette fois, est une tête de taureau gravée sur la statuette, et qui se situe à gauche dans la première salle. Ensuite, allez mettre votre bâton dans l'emplacement correspondant sur l'autel.



***Le Pétroglyphe du magasin de Phil.***

## La boulangerie

Maintenant, vous pouvez acheter des piles à la machine de la réception du motel, et vous rendre ensuite à la boulangerie juste à côté. Cliquez sur la gauche de la porte pour résoudre le puzzle qui vous permettra d'entrer. Il y a quatre manivelles qui font glisser des lattes en bois, et le but est de composer un cercle avec les marques noires qui sont sur certaines lattes. Reportez-vous à l'encadré avec les photos, pour connaître la combinaison à suivre en fonction de la position que vous avez. Il y en a 7 différentes, et le puzzle que vous devrez résoudre pour entrer chez le coiffeur est identique, à l'exception de la forme à recomposer qui est un idéogramme, et non pas un cercle. Après avoir réussi à entrer dans la boulangerie, écoutez les messages téléphoniques. Prenez la boîte à musique posée à droite du téléphone et examinez-la. Cherchez le

*es téléphoni… dans tous les lieux visités et enregistrez-les.*
*os, elles co… des indices.*
*flashback da… inventaire, c'est là où s'inscrivent automatiquement des*
*es moments. Pour voir un objet ou le combiner avec un autre, glissez-le*
*il dans votre… d'inventaire.*
*urs reprises… éries de chiffres dans des messages. Ce code de 1 à 26 est*
*nce avec les… de l'alphabet, mais on ajoute 4. Au lieu de A=1 on a A=1+4,*
*indiqué dans… bleau ci-dessous.*

| D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 1 | 2 | 3 | 4 |

*fois avant d'… dans le canyon de la Gueule du Diable pour y amener un*
*êtes pas as… ide pour trouver le Pétroglyphe que vous cherchez, vous*
*partir de vot… ière sauvegarde.*

four au fond à droite dans la pièce à côté. Tirez le levier rouge, et ouvrez la porte, à l'intérieur se trouve une énigme avec des gâteaux.

*Les donuts dans la boulangerie.*

En numérotant les gâteaux de 1 à 10 en partant de la gauche il faut : mettre le gâteau n° 4 sur le n° 1, le n° 6 sur le n° 9, le n° 8 sur le n° 3, le n° 2 sur le n° 5, et le n° 10 sur le n° 7. Vous récupérez un troisième bâton qu'il faut amener à la Gueule du Diable. Le motif à chercher est une sorte de flèche vers le bas, qui se trouve dans la deuxième salle.



*Le Pétroglyphe de la boulangerie.*

## Le café

Après avoir planté votre troisième bâton, allez au café. Prenez la fleur dans le vase sur le comptoir, et regardez dans le menu posé à côté pour obtenir une disquette. Regardez l'une des photos sur le mur (la seule sur laquelle vous pouvez cliquer), et recliquez dessus, appuyez en bas à droite au dos du tableau pour voir un dessin. C'est la solution d'un puzzle dans le cimetière, et le dessin est visible par la suite dans l'option flashback. Prenez la feuille de papier sur la sculpture bizarre assise sur la gazinière. Retournez-vous, et prenez les clés sur le mur en face de la sculpture. Ce sont les clés de la maison de Pearl. Allez dans l'arrière-boutique, cliquez sur le livre posé sur la table, puis sur le dessin. Lisez la note. Écoutez les messages téléphoniques. Regardez le contenu des papiers dans les deux tiroirs. Sortez et allez au garage.







*boulangerie 1 : 3-2-4-1-4-3-2-1*

*boulangerie 2 : 4-1-4-2-3-1-3-2*

*boulangerie 3 : 2-4-1-4-2-4-1-4*

*boulangerie 4 : 4-3-2-1-3-2-1-4*

*boulangerie 5 : 1-2-3-4-1-2-3-4*

*boulangerie 6 : 1-3-2-3-1-4-2-4*

*boulangerie 7 : 4-1-3-1-4-1-3-1*

## Un petit tour au garage

Allez ouvrir le tiroir de la petite table de nuit à gauche de la banquette de voiture, pour y voir un plateau de jeu d'échecs. Levez les yeux pour lire la note épinglée juste au-dessus. Une fois que c'est fait, allez à la maison de Pearl. Ces deux dernières actions anodines dans le garage sont fondamentales, car si vous ne les effectuez pas vous n'obtiendrez jamais les pièces du jeu d'échecs, qui se trouvent dans différents lieux de Cyclone.

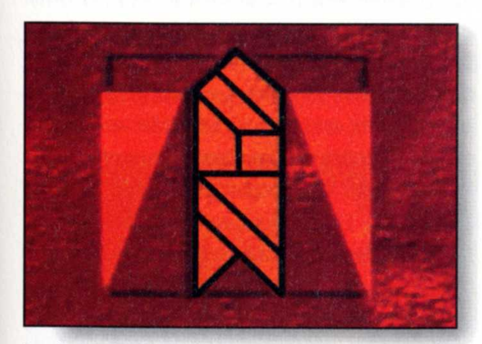
## La maison de Pearl

Utilisez les clés sur la serrure de la porte pour entrer, et lisez attentivement le cahier de Wendy qui est dans le four de la cuisine. Il y a une tripotée de chiffres, que vous pouvez décoder avec le système que je vous ai donné dans les conseils de jeu. Dans la chambre, regardez la lettre et la photo qui se trouvent dans la commode (tiroir du bas). Il est possible qu'il y ait une pièce de jeu d'échecs dans le bec du Toucan, si elle n'y est pas, vous devrez revenir voir de temps en temps, au cours du jeu, si elle s'y trouve. Descendez à la cave et prenez le lecteur de cassettes dans la valise bleue (vous pouvez y mettre les piles). Regardez la photo posée sur la table du fond. Attaquez-vous à un nouveau puzzle en cliquant sur la sculpture suspendue dans un coin.



Le but est de faire en sorte que la chauve-souris aille manger le gros cafard vert, en mangeant tous les petits cafards sur le trajet. La photo vous indique le chemin à suivre.

Ensuite vous avez un nouveau bâton, et la figure que vous devez repérer est sur la sculpture, c'est un oiseau stylisé. Amenez votre bâton dans la Gueule du Diable, la figure géométrique est dans la troisième salle.

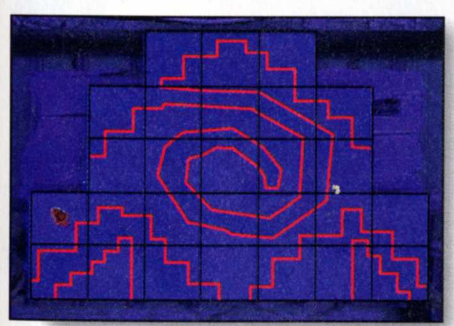


*Le pétroglyphe de chez Pearl*

## Le cimetière

Allez au cimetière, approchez-vous de la statue ailée sur la gauche, cliquez vers ses pieds, et mettez votre fleur dans le trou prévu à cet effet. Cliquez encore sur les pieds, puis sur tous les orteils de gauche à droite. Une cachette s'ouvre alors, dans laquelle vous trouvez une boîte de CD contenant un croquis et un petit bâton. Dirigez-vous vers le mausolée tout au fond du cimetière, et cliquez sur les pierres tombales que vous rencontrerez. Surtout prêtez bien attention à la date du décès sur la pierre tombale du mausolée (22 août 1992), et cliquez juste en dessous pour découvrir un nouveau puzzle.

Vous devez reconstituer une forme identique au dessin d'Olivia qui était dans le café. Le puzzle est à chaque fois différent quand on se présente ; alors la seule façon d'y arriver rapidement c'est de s'inspirer de la photo.



*Puzzle du mausolée*

Une fois que vous avez composé le puzzle, une porte s'ouvre au pied du mausolée, entrez-y. Lisez l'inscription sur la pierre tombale et c'est tout. Ne vous découragez pas, vos efforts n'ont pas été inutiles, et votre travail sera récompensé plus tard.

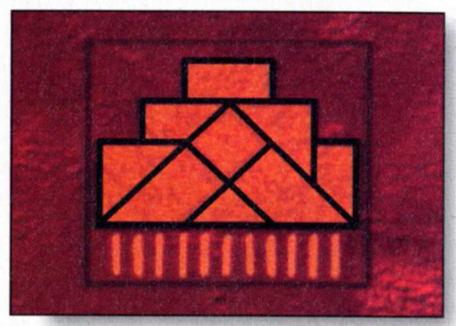
## L'entrepôt

Sortez du cimetière et allez à l'entrepôt. Il y a une énigme sur la porte d'entrée. Vous devez y loger le petit bâton trouvé dans le cimetière, et tourner les autres de manière à ce que le résultat corresponde avec ce que vous avez vu sur le croquis du cimetière : de gauche à droite, une empreinte au 2e niveau, une étoile tout en haut, un losange au 2e niveau, et un soleil en bas à droite. Le croquis est visible dans l'option Flashback.

Quand la porte est ouverte, dirigez-vous à l'intérieur vers la droite. Approchez-vous de la batterie, et vous trouverez une cassette planquée dans les cymbales. Mettez la cassette dans le lecteur. Allez dans le coin qui servait de studio d'enregistrement, et regardez le carnet de croquis d'Olivia qui est dans un sac sous une table. La dernière page du carnet de croquis est stockée dans votre menu Flashback, elle vous permettra de poser les pièces au bon endroit sur le plateau de jeu d'échecs dans le garage. Pour voir les coordonnées de chaque pièce, regardez-les dans votre inventaire. Sortez, regardez à l'intérieur du van, et cliquez sur la caisse la plus proche à droite, nous allons nous attaquer à l'une des énigmes les plus rudes du jeu.

Il faut mettre les billes sur les cases de couleur correspondantes en 38 coups, sachant qu'elles ne se déplacent pas en diagonale, et que chaque déplacement compte pour un coup, quel que soit le nombre de cases parcourues (sauf pour les étoiles où les déplacements ne comptent pas quand on tombe dessus). Regardez l'encadré pour faire les bons déplacements.

Après l'énigme des billes, la caisse d'à côté s'ouvre, repérez la forme dessinée à l'intérieur, et prenez un nouveau bâton magique à amener à la Gueule du Diable. La figure géométrique est dans la troisième salle, sur le côté gauche. Aidez-vous de la photo pour la recomposer.



*Pétroglyphe de l'entrepôt.*

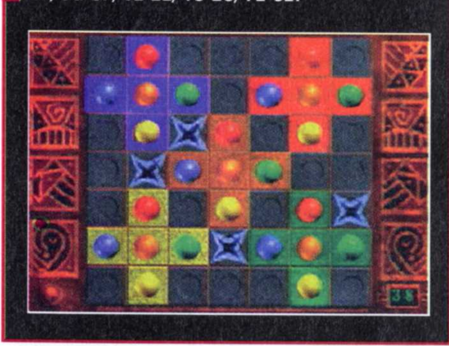
## Le bureau du shérif

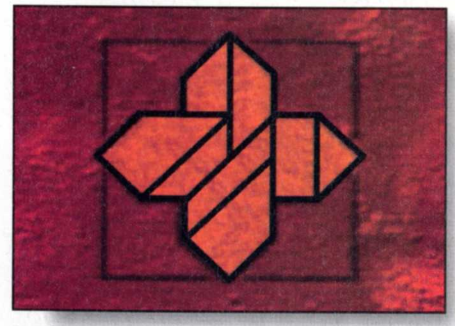
Lisez les rapports de disparitions dans le panier sur le bureau. Écoutez les messages sur le répondeur. Cliquez sur la radio en panne. Regardez le constat d'accident dans le meuble à fichiers. Remarquez la date du décès (22 août 1992). Regardez les affiches sur le mur. Allez dans la pièce à côté, et cliquez sur le crâne de vache pour récupérer une clé dans la corne de droite. Cette clé vous permet maintenant d'ouvrir les tiroirs du bureau, et ainsi de pouvoir lire le journal d'Andrew Washington. Approchez-vous de la cellule, et vous voyez une sorte de cible à fléchettes. Au centre de la cible il y a le numéro de la page du journal où est indiquée la disposition des figures qu'il faut agencer.

Dans la cellule, regardez le message sur le mur, le magazine sur le lit et le seau. Il y a peut-être une pièce de jeu d'échecs posée sur la table. Allez dans la pièce à côté pour solutionner le, euh... problème avec les cartes à jouer. Cliquez sur le moniteur, puis sur le bouton vert, et disposez les cartes comme vous voulez, notez l'emplacement de chacune sur un papier, lorsque c'est fait les cartes changent de place. Il vous faut indiquer, au fur et à mesure que le moniteur vous le demande, leur nouvel emplacement après le mélange. Armez-vous de patience, parce que c'est plutôt difficile, réessayez plusieurs fois, les mélanges sont plus ou moins nombreux. Après y être arrivé, vous avez un nouveau bâton Bahos à placer sur l'autel dans la Gueule du Diable, la forme géométrique étant inscrite sur la droite du moniteur. Vous la trouvez dans la première salle sur la droite, référez-vous à la photo pour reconstituer le puzzle.

### Les billes dans l'entrepôt

***On part du principe que les cases sont numérotées en haut, de gauche à droite de 1 à 7, et que les cases sur le côté de haut en bas sont nommées de A à G. Il faut déplacer les billes dans l'ordre suivant :***
***6G-3G/ 1F-1C/ 2A-5A/ 7F-7G/ 7G-6G/ 7B-7F/ 6E-7E/ 7E-7B/ 2C-2D/ 2D-1D/ 1D-1F/ 5D-5E/ 5E-7E/ 2B-2D/ 3B-3C/ 5B-2B/ 2B-2A/ 5F-5B/ 5B-2B/ 4C-4B/ 3F-5F/ 6F-6D/ 6D-5D/ 6C-6E/ 3C-6C/ 3D-3B/ 2D-3D/ 2E-2C/ 4E-4F/ 6E-1E/ 6C-6F/ 6B-6E/ 6E-4E/ 4B-6B/ 5A-5B/ 2C-6C/ 2F-2C/ 2C-4C/ 4F-2F/ 3G-3F/ 1E-2E/ 1C-2C/ 7E-6E.***



*Le Pétroglyphe du bureau du shérif*

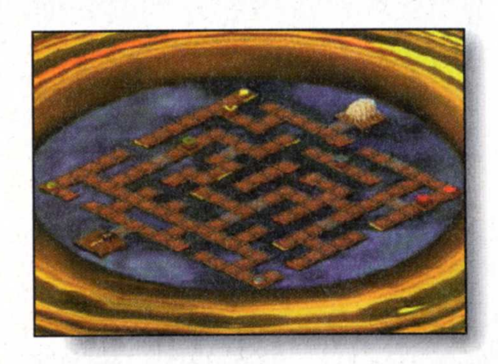
## Chez le coiffeur

Allez chez le coiffeur, cliquez sur l'enseigne puis en bas de l'enseigne. Vous trouvez un message codé indiquant qu'il faut regarder sous les cymbales dans l'entrepôt (voir plus haut). Pour entrer vous devez ensuite résoudre un taquin identique à celui de la boulangerie. Référez-vous à l'encadré concernant le sujet pour le résoudre.

Entrez, cliquez sur la chaise de coiffeur, et écoutez le message de Dark Cloud. Regardez les photos sur les murs et le contrat télé. Par terre près de la statue, examinez le bouton, et la pièce en argent. Écoutez les messages téléphoniques. Approchez du lavabo, tournez les robinets, et une des araignées tombe dans le fond. Regardez de plus près. Le but est de faire parvenir votre araignée à son cocon, sachant qu'à chaque fois que vous passez sur un pont, le

tracé change, et quand vous passez sur un bouton de couleur, le cube de couleur correspondante se baisse. Quand vous passez sur un pont, tous ceux de la même couleur disparaissent, et les ponts d'une autre couleur apparaissent selon le rapport suivant :

Quand vous passez sur un pont bleu, vous faites apparaître les ponts rouges.
Quand vous passez sur un pont rouge,vous faites apparaître les ponts jaunes.
Quand vous passez sur un pont jaune, vous faites apparaître les ponts bleus.
Il faut également garder en tête que le dernier carré pour arriver au cocon est un pont bleu, et il faut qu'il soit présent, sinon vous êtes bloqué juste à la fin. Voici le parcours exact :



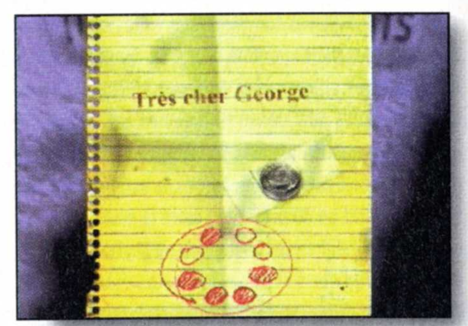
Passez le pont bleu, et tournez à gauche pour aller sur le bouton vert. Continuez par la droite sur deux carrés, et tout de suite à droite allez vers le bas jusqu'au bout. Remontez vers le haut à droite pour franchir le pont jaune, puis le bleu après lequel vous vous arrêtez à la première intersection. Deux cases à gauche, une case à droite, et allez à gauche vous arrêter sur la case, juste avant les deux ponts rouges. Franchissez celui du bas (vers la gauche), et arrêtez-vous tout de suite après pour prendre à droite vers le bas. Une case à droite, deux cases à droite vers le bas, et allez au bouton rouge. Là, descendez jusqu'à la première intersection après le pont jaune. Allez à gauche vers le haut, passez le pont bleu à droite jusqu'à la première intersection. Allez à gauche sur deux cases, et encore à gauche vers le bas jusqu'au bout après le pont rouge. Allez à gauche vers le haut jusqu'à la deuxième intersection. Passez le pont jaune à droite, tournez à droite, et allez vers le bas à droite vous mettre entre les deux ponts bleus. Passez par celui du bas jusqu'au bout, et descendez à droite, gauche, droite pour aller jusqu'au bouton bleu. Une fois sur le bouton bleu, allez tout droit jusqu'au bouton rouge. Allez ensuite tout droit jusqu'au bouton jaune. Descendez vers la gauche jusqu'à la première intersection. Allez vers le bas à droite, vers le haut à droite, vers le bas à droite, et vous êtes arrivé, il n'y a plus qu'à passer le pont bleu et à entrer dans le cocon.
Après ce périple, vous avez un autre bâton Bahos, et bien entendu vous l'amenez à la figure qui représente une araignée, se trouvant dans la deuxième salle derrière vous, quand vous arrivez à la Gueule du Diable.



*Le Pétroglyphe du coiffeur.*

## La bibliothèque

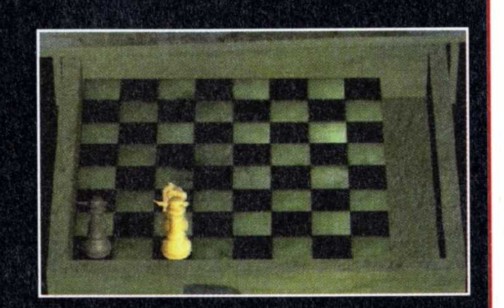
Allez à la bibliothèque. Regardez dans le classeur de fichiers dans le tiroir «O-P», il y a peut-être dedans une pièce de jeu d'échecs, si c'est le cas, et que vous avez eu les trois autres, celle-ci est la dernière, donc après avoir fait tout ce qu'il faut dans la bibliothèque, allez à la station-service pour finir de résoudre l'énigme du jeu d'échecs. Montez les marches à droite, et regardez les journaux à terre, ainsi que sur la table. Allez vers le rayonnage le plus proche de vous, et cherchez avec le curseur. Il y a deux livres, le plus important est intitulé «masques et symboles». Lisez-le, il est maintenant dans le menu Flashback. Descendez les marches vers le fond de la bibliothèque, mettez-vous entre les deux rayonnages, et cliquez sur une zone sensible du rayonnage de droite. Il tombe sur vous et le fantôme apparaît. Regardez le livre au pied de l'escalier. Allez à la porte fermée, et mettez vos deux pièces de forme étrange dans les emplacements correspondants. Il vous en faut deux autres, mais vous reviendrez plus tard pour les mettre. Remontez les escaliers, et allez vers le coin sombre au fond à gauche, cliquez sur le rayon de lumière, puis sur le trou dans le rayonnage. Sortez et allez à l'église ou, si vous avez les quatre pièces pour l'échiquier, allez au garage.




*Combinaison de la serrure dans la bibliothèque.*

## L'énigme du jeu d'échecs

*Pour les plus chanceux d'entre vous, vous devriez avoir réuni les quatre pièces nécessaires pour résoudre l'énigme du jeu d'échecs dans la station-service. Je vous rappelle que vous devez y être allé obligatoirement au début, pour voir le jeu d'échecs dans le tiroir d'une table de nuit, et lire la note épinglée au-dessus, sinon les pièces n'apparaîtront jamais. Les lieux où vous devez les trouver à un moment ou à un autre du jeu sont :*





- *le premier tiroir de la commode de la chambre 6 de l'hôtel*
- *le bec du toucan dans la maison de Pearl*
- *chez le shérif sur la table dans la cellule*
- *dans le catalogue de la bibliothèque (tiroir O-P)*

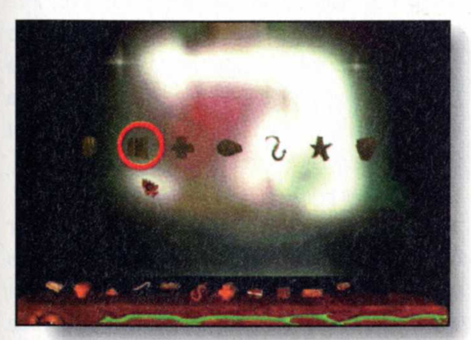
*Je vous rappelle également qu'en observant les pièces, vous obtiendrez les coordonnées selon lesquelles elles doivent être placées sur le plateau. Aidez-vous des photos d'écran ci-contre pour le faire.*

## La station-service

Après avoir placé vos pièces sur le plateau, le tiroir juste en dessous s'ouvre, et vous vous intéressez à son contenu. Vous avez un tournevis et un petit papier. Utilisez le tournevis, qui est tout près, sur le tiroir coincé du bureau, et vous récupérez un bidon d'essence vide.
Allez dans la pièce à côté, et en entrant à droite faites fonctionner le compresseur qui fait marcher le plateau hydraulique sur lequel est posée la voiture. Il faut faire monter la pression pour faire monter la voiture. Actionnez l'interrupteur en bas à droite, et tournez la manette rouge dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque fois que vous le faites, vous augmentez la pression de 30 unités, et chaque fois que vous la tournez dans le sens inverse, vous enlevez 20 unités. Vous devez faire monter la pression jusqu'à 240, la descendre à 220, la remonter à 250, la redescendre enfin pour obtenir la pression correcte : 230. Ensuite retournez-vous, et approchez-vous du bidule en cuivre pour actionner l'espèce d'interrupteur à son sommet, que vous basculez vers la droite et là, miracle, la voiture est hissée. Sous la voiture vous trouverez le journal de Dave dans lequel il y a une clé scotchée. Sortez de la station-service, retournez-vous, et cliquez sur la pompe à essence. Utilisez votre bidon vide dessus pour le remplir. Maintenant, vous allez à l'église.

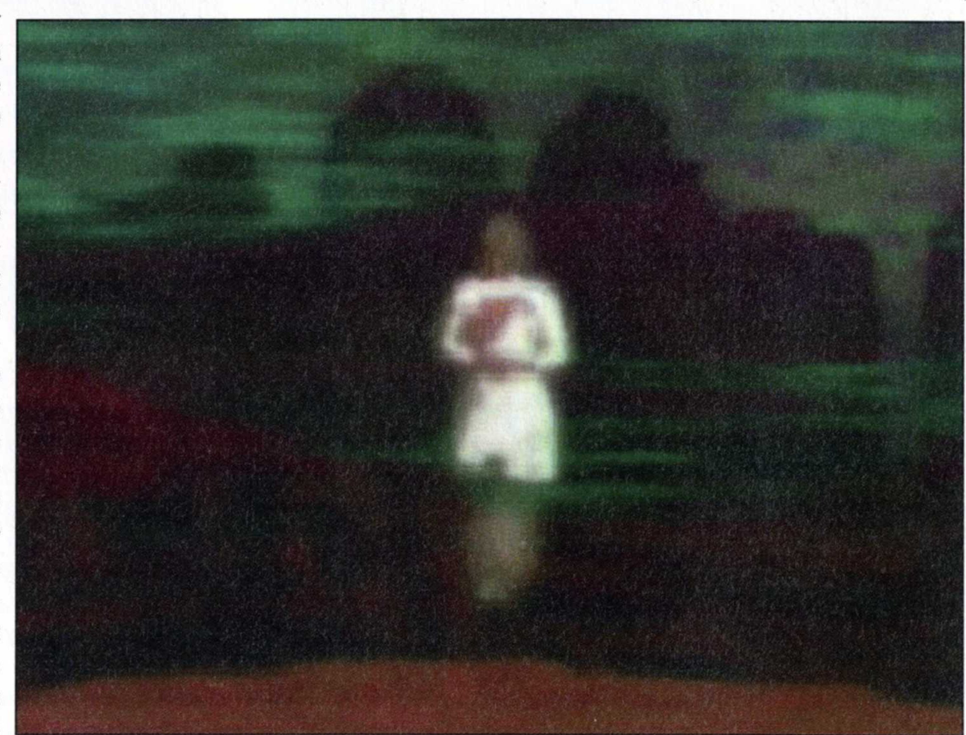
## L'église

Ceux qui n'ont pas de clé en forme de croix dans leur inventaire sont invités à lire le chapitre sur la station-service, les autres doivent se diriger vers le tronc (vous savez, là où on met les sous) tout près de l'entrée pour l'ouvrir avec cette fameuse clé. Vous récupérez ainsi un croquis qui est en fait la combinaison de la serrure étrange dans la bibliothèque.



*Choisis ton ennemi*

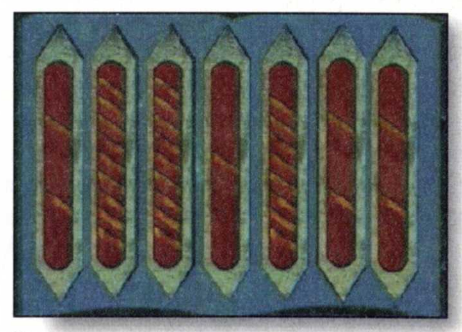
Faites ensuite le tour de la salle pour vous approcher de l'autel. Cliquez sur le pupitre, et vous verrez un film avec Darkcloud. Allez regarder les chaussures dans la petite pièce à côté, et le relevé de compte dans le tiroir de gauche du bureau. Dans le tiroir du bas, prenez la pièce en forme de croix. Écoutez les messages téléphoniques, et regardez la photo sur le mur. Allez derrière le paravent, et approchez-vous de la table. Il s'agit de mettre les boules par ordre croissant de gauche à droite en les faisant passer dans les tuyaux. Vous devez cliquer sur les boules dans l'ordre suivant : 6-3-8-6-5-7-3-5-7-2-1-4-6-7. Quand c'est fait, prenez le bâton dans le cylindre en verre, et allez chercher la figure en forme d'escalier dans la deuxième salle de la Gueule du Diable, derrière vous quand vous arrivez. Regardez la photo pour vous aider.



Après la Gueule du Diable, en fait après avoir planté votre huitième bâton, vous devez avoir une apparition du fantôme. Elle vous demande de choisir votre ennemi. Il faut alors choisir la forme qui ressemble à un livre ouvert. Allez chez Max (voir photo ci-dessus).

## La cave de Max

Arrivé devant la grille, penchez-vous vers le sol, et repérez une pierre de couleur grise alors que tout le reste est de couleur rouge. Cliquez dessus, et à l'intérieur vous trouvez une clé. Cliquez sur la grille, utilisez la clé sur la serrure et entrez. Avancez jusqu'à la porte, et là vous devez arranger les lattes de manière à composer la date de la mort de Norah à l'envers. Donc, au lieu d'avoir 22 8 1992, il faut mettre 2991 8 22. En cliquant sur la pointe des lattes vous les retournez, et en cliquant sur deux d'entre elles, successivement, vous les changez de place.



*L'entrée de la cave de Max*

Regardez le petit groupe de livres sur la bibliothèque la plus proche, tiens tiens, un livre sur le montage vidéo et un autre sur les Kachinas, Marx serait-il l'homme au masque ? Regardez les photos, diplômes et autres objets autour du bureau. Posez ensuite la boîte à musique à droite du clavier de l'ordinateur et cliquez dessus. Cliquez sur le clavier et vous obtenez un message de Norah à l'écran. Il n'y a rien à faire ici pour le moment, il y a une pièce fermée à clé, mais on reviendra, pour le moment allez à la Gueule du Diable.

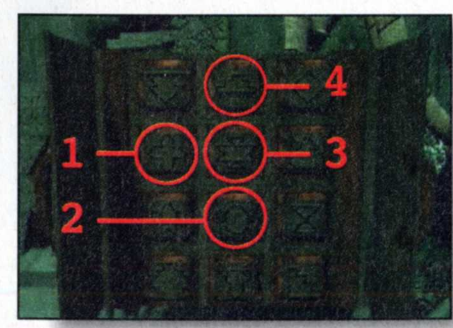
Je sais que vous n'avez pas de bâton Bahos, mais vous allez y aller quand même. Sauvegardez comme d'habitude avant d'entrer dans le canyon, allez à la Kiva, et là, quand vous appuyez pour voir le crâne, celui-ci est détruit et Norah vous apparaît pour vous donner une combinaison : étoile, araignée, souffle et nuage de pluie. Max, furieux, est sur vos traces, et il vous interdit l'accès de la Kiva, mais comme nous sommes plus forts que lui on va y aller quand même, dirigez-vous vers l'entrée du tunnel de la mine.

## L'entrée de la mine

Approchez-vous du moteur du monte-charge, versez le contenu de votre bidon d'essence dans l'ouverture prévue à cet effet, relevez la manette d'interruption, et le moteur se met en route, montez dans l'ascenseur et attention, une fois à l'intérieur, vous verrez un bâton Bahos par terre, ne le prenez pas pour l'instant (ce n'est pas un cadeau, il correspond à la figure dessinée sur le message de la station-service, qui est visible dans votre menu Flashback). Pour le moment descendez en appuyant sur la commande.

Arrivé en bas, allez à gauche, et franchissez le passage qui vous amène en bas d'un escalier. Avancez deux fois vers le fond, et passez l'issue sur laquelle un «S» est inscrit. Vous débouchez face à un amas d'ossements. Avancez et Norah vous dit de partir, c'est le site des Anasazi, l'endroit d'où viennent tous les objets et restes humains dispersés à travers Cyclone, si vous levez les yeux vous verrez un Pétroglyphe vert, qui plus tard vous sera peut-être utile pour récupérer de l'essence vitale en cliquant dessus.

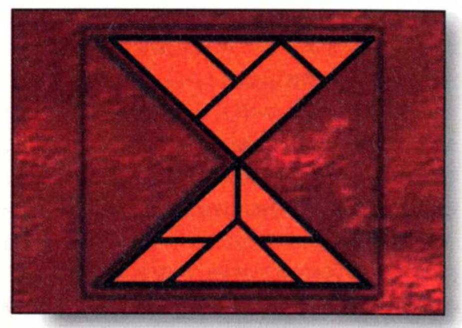
Allez vers le fond à droite, là où il y a deux issues, prenez n'importe laquelle, et vous arrivez dans une autre pièce, empruntez le seul passage possible, et vous arrivez au fond de la mine. Approchez-vous de l'issue (qui est bouchée en fait) sur laquelle il y a écrit N, et sur sa gauche par terre, vous devez trouver une torche. Prenez-la, retournez-vous, allez vers la droite des deux issues que vous avez empruntées pour venir, et montez l'échelle. Il y a une sorte de téléphérique avec un panneau de commandes composé de symboles. Vous avez l'explication de ces symboles dans le menu Flashback, intitulé «masques et symboles», c'est ici que vous devez entrer la combinaison de Norah : étoile-araignée-souffle de vie-nuage de pluie (voir photo).




*Combinaison pour le téléphérique.*

Une fois la bonne combinaison tapée, vous prenez le téléphérique pour passer de l'autre côté. Avancez, montez les marches, et vous arrivez devant une porte bleue donnant

sur l'autel, la Kiva, vous n'avez plus qu'à aller chercher votre bâton dans l'ascenseur, et aller résoudre le puzzle correspondant dans la Gueule du Diable, puis repasser par la mine pour mettre le bâton sur l'autel. C'est ainsi que vous procéderez pour les derniers bâtons. La figure à reconstituer est dans la première salle, et elle a la forme d'un sablier. Ensuite, allez à la caravane de Burt.



*Le Pétroglyphe de la station-service.*

## La caravane de Burt

Arrivé devant la porte de Burt, arrêtez-vous. Cliquez par terre à droite sur la plaque de tôle ondulée en utilisant votre pied-de-biche, ouvrez le coffre, et récupérez une clé. Entrez, regardez la note sur le plan de travail de la cuisine. Dans l'un des deux placards en hauteur, celui de gauche, vous trouvez une boîte dans laquelle se trouve une carte de décodage, dans celui de droite, sur l'étagère du dessus, vous trouvez un morceau de poterie (c'est la moitié tant convoitée par Darkcloud, mais celle-ci est un faux). Dans la pièce à côté, lisez la lettre sous le pot de peinture, et cliquez sur le portrait de Norah, au dos duquel vous récupérez des allumettes. Revenez vers la porte d'entrée, et regardez les papiers sur le paillasson. À droite de la porte il y a une armoire, avant de l'ouvrir utilisez les allumettes sur votre torche, et utilisez la torche sur l'armoire. Vous venez d'éviter un essaim de guêpes. Au fond de l'armoire il y a un nouveau puzzle à résoudre.




Après le puzzle de l'armoire, allez à la Gueule du Diable pour compléter une figure en forme de losange qui se trouve dans la première salle un peu en hauteur, puis retournez faire un tour au café Cyclone puisqu'on a toujours un papier avec des traces de doigts sans savoir quoi en faire.

## Café Cyclone, le retour

Sur l'une des tables il y a une bougie, utilisez vos allumettes sur la mèche, puis la feuille de papier. Le numéro qui apparaît, 5559547, est celui de Darkcloud, l'homme au masque. Regardez bien la figure gribouillée sur le papier. Prenez n'importe quel téléphone, et appelez-le. Il vous indique qu'il y a un bâton Bahos sous le griffon. C'est l'une des peintures dans votre chambre au motel. Allez-y, vous trouverez le bâton en question dans le tiroir du bas de la commode. Le symbole à retrouver est celui qui était sur la feuille de papier, et il se trouve droit devant quand vous arrivez à la deuxième salle. Inspirez-vous de la photo pour vous aider. Ensuite allez à la banque.



*Le Pétroglyphe du motel.*

## La banque

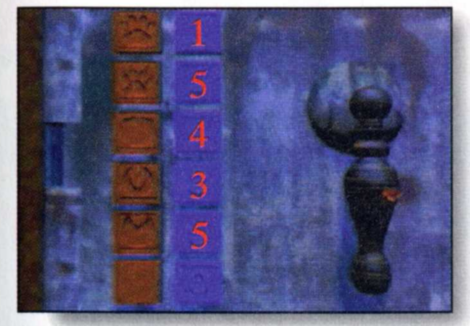
Il y a une énigme à résoudre pour passer la porte d'entrée de la banque. Il faut entrer une série de trois chiffres dont la somme est égale à 11, 12 et 13 (comme indiqué dans une des vidéos). Cliquez sur 8, 1 et 2 puis 7, 5 et 0, enfin sur 6, 4, 3 et la porte s'ouvre, vous pouvez entrer. Regardez les papiers par terre un peu plus loin. Passez derrière le comptoir, écoutez les messages.

Regardez dans la poubelle, et reconstituez la lettre en morceaux.

Mettez votre disquette (trouvée au café) dans le lecteur de l'ordinateur, tapez Lyle pour le nom et AIVILO comme mot de passe (l'indice est dans une des vidéos, et cela veut dire Olivia à l'envers), lisez le message et apprenez par cœur la séquence de 39 lettres... Non, je plaisante, cela donne : ZPOZPOUQYUXNTHDEOFZZCQTMYQXXSKTZVFKMMCTZ. Si vous utilisez votre décodeur mécanique pour traduire cela, vous aurez : «jour de l'accident de Norah en chiffres inversés». C'est l'indice pour entrer dans la grotte de Max, mais on s'en fiche, on y est déjà allé.

Les tableaux dans la pièce vous donnent la combinaison d'un coffre qui est derrière l'article de journal sur le mur, derrière le comptoir. Cliquez dessus pour voir le coffre. Chaque animal est représenté par ses empreintes, et il doit entrer le nombre d'animaux représentés dans les tableaux. De haut en bas vous avez : le tigre, la hyène, l'éléphant, l'impala et le zèbre. Il y a un tigre, 5 hyènes, 4

éléphants, 3 impalas et 5 zèbres. Cliquez sur les numéros le nombre de fois correspondantes, puis sur la manette, et vous ouvrez le coffre.

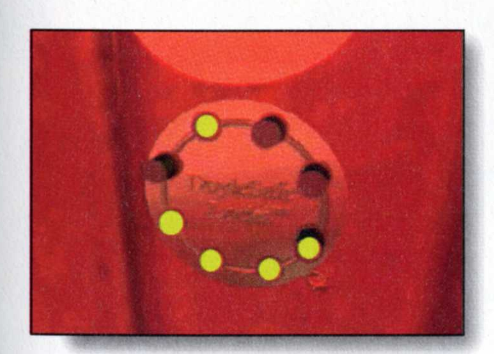



*Le coffre aux empreintes.*

À l'intérieur, vous prenez la dernière pièce de forme étrange (mais qu'est-ce qui ne l'est pas dans ce jeu), lisez la note et ouvrez le cahier de combinaisons. Allez à la bibliothèque, vous avez toutes les pièces nécessaires pour entrer dans la salle fermée.

## La salle fermée dans la bibliothèque

Mettez les deux pièces restantes dans la serrure de la porte. Vous avez maintenant une serrure assez particulière à ouvrir, regardez la photo d'écran pour vous aider, mais le croquis trouvé dans l'église vous indique précisément sur quels boutons appuyer.



Dans la pièce fermée, prenez la deuxième clé du coffre de Burt qui est par terre dans le coin (vous avez trouvé la première clé à côté de la porte de la caravane), et allez regarder les tableaux ; flippant non ? Retournez à la banque.

## Le deuxième coffre de la banque

Approchez-vous du gros coffre-fort, regardez le chiffre et la lettre au-dessus de la molette à combinaisons. Moi j'ai «5N», mais vous aurez sûrement autre chose, c'est juste pour l'exemple. Consultez le livre de combinaisons dans le petit coffre, ouvrez-le à la page du numéro que vous avez vu sur l'autre coffre, soit la page 5 en ce qui me concerne.

Placez votre décodeur de combinaison sur la page. Il faut l'orienter dans la direction indiquée par la lettre en cliquant sur le dessin de zèbre. Le N est le Nord, si vous avez E c'est l'Est, etc., donc vers la droite, en tenant compte de l'encoche du décodeur qui sert de point de repère. Moi je n'ai pas besoin de l'orienter, mais vous peut-être que si. Le résultat vous donne la combinaison du gros coffre-fort, les lettres représentant le sens dans lequel tourner la molette, et les chiffres sont ceux sur lesquels vous mettez la molette. Il ne s'agit pas de faire trois crans à gauche, puis un cran à droite, mais de vous mettre sur le chiffre 3 en tournant vers la gauche, puis sur le 9 en tournant vers la droite, etc. Vous saisissez la nuance j'espère, sinon le coffre ne s'ouvrira pas.

Entrez, cherchez le coffre individuel de Burt qui est le 32B (le numéro est effacé, mais votre curseur réagit dessus, et qui plus est, il est juste à gauche du 33B), et utilisez vos deux clés dessus. À l'intérieur, lisez le message, prenez la cassette vidéo et la bouteille pleine de sable. Après la banque, allez regarder la cassette dans votre chambre au motel.

Allez vers la sortie, et approchez-vous du cadre bleu à gauche de la porte. Vous devez cliquer sur les pièces pour recomposer la même figure, mais en couleur et du côté opposé. J'ai fait une photo du résultat pour vous aider. Quand vous l'avez réussi, prenez le marteau dans le mur, et servez-vous en pour aller casser la poterie bariolée sur le comptoir, en ayant préalablement observé la figure géométrique dessus. Vous récupérez votre dernier bâton Bahos, et vous l'amenez où vous savez, dans la troisième salle.



*Le Pétroglyphe de la banque.*

Vous êtes quasiment à la fin du jeu, le seul endroit inexploré est la salle fermée dans la cave de Max. Pour en obtenir la clé, il faut que Norah fasse une apparition dans le cimetière. Après avoir placé le dernier bâton Bahos, partez et déambulez un peu en ville, normalement Norah apparaît et vous dit qu'il faut trouver lanyi. Allez au cimetière, marchez dans toutes les allées, et elle vous reparle ; à ce moment-là, entrez dans la salle basse du mausolée, et regardez par terre à droite en entrant. La clé est là, et bien entendu vous filez l'utiliser pour entrer dans la pièce de la cave de Max. Regardez tout ce qui est posé sur la table dans le fond, et prenez le morceau de poterie. C'est la clé de la fin du jeu, l'autre moitié de la pierre lanyi, celle que vous avez trouvée chez Burt est un faux.

## La fin

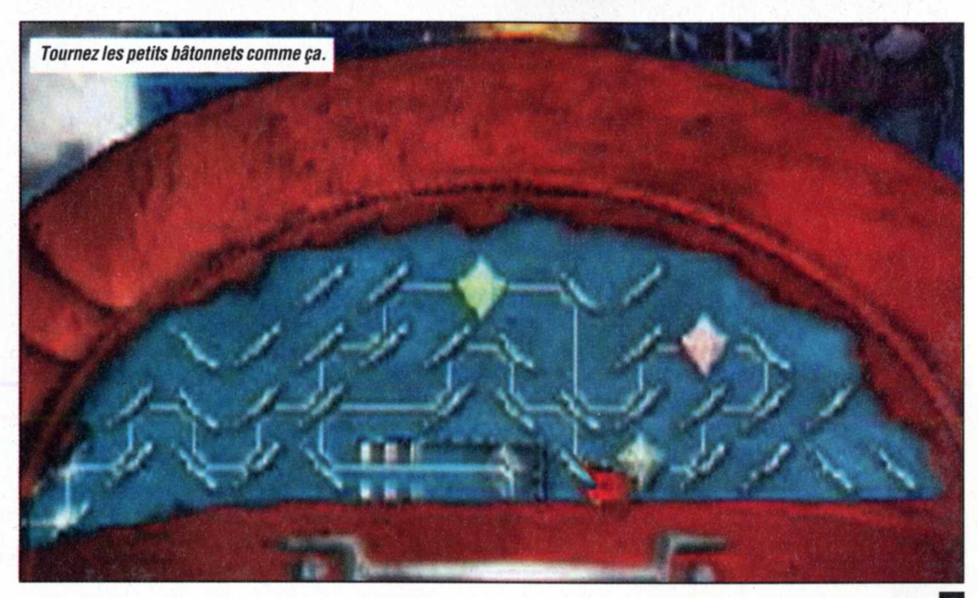
Allez à la Kiva, puis sauvegardez avant de faire quoi que ce soit. Il y a trois fins possibles, en sauvegardant vous pourrez voir les trois. Cliquez votre magnétophone sur le trou noir dans le sol, puis mettez la bouteille de sable sur le dessin par terre, et insérez le CD n°2.

À partir de là, vous avez plusieurs solutions, Norah et Max vous demandent l'autre moitié de la poterie. Soit vous la donnez à Max, et vous êtes transformé en Pétroglyphe, soit vous la donnez à Norah qui, par je ne sais quel moyen, arrive à convaincre Max de lui donner l'autre moitié, et tous deux disparaissent, c'est pas mal, mais ce n'est pas l'»happy end».

Vous pouvez également placer votre vrai morceau de poterie sur l'autel entre les bâtons, Max pose le sien, commence à faire quelque chose, l'esprit sort du Sipapu, du trou dans le sol, emporte Max, et le monde est perdu, tout est transformé en Pétroglyphes. Là c'est fichu.

La «bonne fin» est plus délicate, vous devez placer votre faux morceau de poterie sur l'autel, Max pose le sien, et pendant qu'il s'agenouille pour prier, prenez le vrai morceau dans votre inventaire, et cliquez avec deux fois sur le morceau de Max. Vous devez être attentif, si Max s'en aperçoit il retire son morceau et tout est fichu. Aussitôt que vous avez fait le remplacement, vous devez résoudre une petite énigme finale (voir photo).

Il faut le faire très rapidement, car votre essence vitale descend à grande vitesse. Quand c'est fait, cliquez sur le Sipapu pour jeter la poterie dedans, Max saute dans le Sipapu pour la récupérer, et vos amis sont matérialisés, et moi je peux aller me coucher, car le jeu est terminé. ■



*Tournez les petits bâtonnets comme ça.*

# Aler[...]

## MI[...]





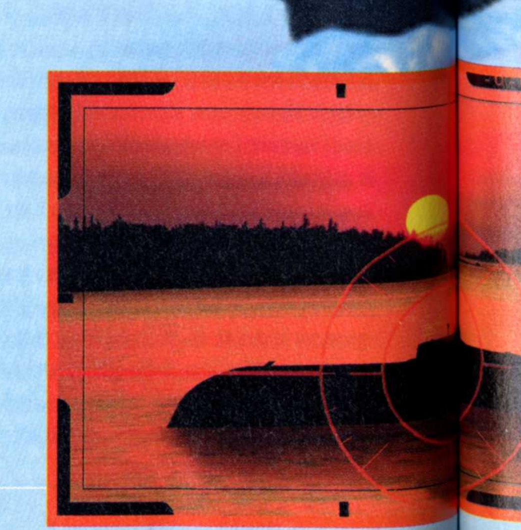
### Conseils de jeu

*J'insiste, mais c'est pour la bonne cause : cette solution est la seule, l'unique, la bonne, la vraie, celle devant laquelle on s'évanouit de bonheur, tant elle brille par la justesse et la véracité de ses phrases. Comment ça j'en fais trop ?! Si à un moment on vous dit d'envoyer un soldat devant l'église, ça peut vous paraître superflu. Dans ce add-on, non. Chaque unité sert, chaque brouzouf compte. Vous voulez réussir la mission, ne vous écartez pas du droit chemin, sinon panpan cucul... euh... panpan dans la tête, pardon. D'autre part, dans la solution, je dirai souvent de développer une base, de donner l'assaut, de récolter des minéraux précieux. Mais je ne vais pas expliquer ce que cela signifie à chaque fois. Voici donc ces points éclaircis une fois pour toutes.*

- *Développer une base. Ce n'est pas simplement déployer un VCM (véhicule de construction mobile), pour en faire un chantier de construction. Déployez donc, et à peu près dans cet ordre : une centrale électrique, une raffinerie, une caserne, un radar et une usine de véhicules. Le reste se construit au gré de vos besoins, mais un début de partie est toujours ainsi. Pensez quand même à protéger votre base rapidement, car les ennemis envoient toujours quelques troupes après la fondation de celle-ci.*
- *Récolter des minéraux précieux. Vous vous dites : on pose le chantier et la moissonneuse se démerde. Pas du tout, du tout, du tout. Il faut rester actif et attentif. Les moissonneuses, vous vous en êtes peut-être rendu compte, sont conduites par des débiles mentaux tout droit sortis de Redneck Rampage. Il faut donc être attentif, toujours protéger les moissonneuses dans les champs avec deux ou trois chars, et surtout, jeter un coup d'œil de temps à autre sur la raréfaction des minéraux. En effet, quand il n'y en aura plus, les moissonneuses, comme des grandes, iront récolter ailleurs. Et il n'est pas impossible qu'elles traversent un camp ennemi. Gravement connes...*
- *Donner l'assaut. Dans les missions de gestion de base, ça se termine toujours comme ça. Ça consiste dans un premier temps à construire plein d'unités, et ensuite à les envoyer au casse-pipe. Enfin, en principe, vous les envoyez triompher, mais il se trouve que les assauts sans pertes sont rares.*

### Astuces en vrac

- *Une fois que le générateur d'ombre est désactivé, il faut tout de même que vos unités aillent marcher dessus pour découvrir la zone.*
- *Si vous avez détruit des centrales adverses, il est fort possible que les générateurs d'ombre, les bobines de Tesla, et les batteries anti-aériennes soient inopérantes. Mais gare à vous, si vous cassez.*
- *Les unités terrestres n'attaqueront pas un avion si elles ont un autre ordre en cours. Pour rapidement les faire attaquer, sélectionnez-les et appuyez sur S en même temps.*
- *Dans certaines missions, il est parfois important de faire des groupes ; voyez votre documentation. Si, par exemple, vous voulez que vos mitrailleurs attaquent des fantassins et vos bazookas les tanks, pensez à en faire deux groupes.*
- *Si vous voulez défendre une base, pensez parfois à placer des mines devant les entrées de votre camp.*
- *Vous voulez détecter un sous-marin ? Sélectionnez un de vos bateaux, et envoyez-le dans de multiples directions sur tout l'océan. Quand vous entendrez un message stipulant que vous ne pouvez pas vous déplacer à l'endroit indiqué, il y aura sûrement un sous-marin.*
- *L'intelligence artificielle est une calamité. On n'a jamais vu ça, c'est la même chose depuis Dune II. Si vous demandez à une moissonneuse d'aller exploiter un champ, elle n'ira pas spécialement là où vous lui avez demandé d'aller, mais très loin. Parfois en plein sur le territoire ennemi. Je n'ai malheureusement pas de remède miracle, si ce n'est de vous dire de jeter régulièrement un coup d'œil sur elle, et de les protéger avec deux ou trois tanks. C'est un peu la même chose pour toutes vos unités qui passent par 15 000 chemins différents pour aller à une destination souhaitée. Du coup, ça s'éparpille, et la belle attaque en force que l'on voulait faire rime avec Berezina. J'espère sincèrement que Westwood améliorera cela pour son prochain titre.*



# rte Rouge
## Missions Taïga

**Vous avez «torché» Alerte Rouge avec une facilité déconcertante ? Vous avez acheté le add-on, mais vous restez perplexe : toutes les missions vous résistent. Vous vous êtes rabattu sur le mode Escarmouche, conscient de passer à côté de quelque chose. Bon, on va vous tirer d'un bien mauvais pas : on a décortiqué chaque niveau pour en connaître toutes les subtilités. Tout ça pour vous dire qu'Alerte Rouge n'est pas si bourrin qu'on pourrait le croire. En effet, chaque niveau bénéficie d'une stratégie tres précise à utiliser. On vous les explique.**

**éditeur**
VIRGIN
**configuration**
Pentium 120, 16 Mo, CD 2X
**textes et voix**
FRANÇAIS
**sortie**
AVRIL 97

### EN RÉSUMÉ

Les missions du mode Escarmouche, c'est bien mais ça va bien cinq minutes. C'est tout de même mieux quand elles s'insèrent dans un scénario complexe. Dans Missions Taïga, c'est le cas, on a des petites campagnes. «Petite»... Mmmmh. Rien n'est moins sûr. La difficulté est telle que chaque mission peut durer des heures. Où voulez-vous œuvrer ? En Grèce ? En Sibérie. Voulez-vous empêcher des attentats au gaz Sarin ? Pas de problème, on va voir tout cela ensemble.
Côté nouveautés, comme avec «Opérations Survie», c'est un peu léger. Seulement quatre nouvelles unités : le tank Tesla, les soldats d'élite, de nouveaux chiens de garde, et un nouvel avion à réaction. La nouveauté vient surtout de la difficulté des missions. C'est un peu logique, remarquez : vous en demandez davantage par rapport à Alerte Rouge, le voilà. Mais attention, vous allez en prendre vraiment plein la tronche. Opérations Survie était déjà difficile. Missions Taïga l'est encore plus.
Et puis, j'ai une grande nouvelle ! Vous ne lisez pas le morse ? C'est dommage, vous auriez déjà eu accès aux missions cachées, contre les fourmis géantes. En effet, la fiche en morse, livrée dans la boîte, vous indique comment y parvenir. Ça marche, quelle que soit la version. Rappelons que la version française du jeu d'Opérations Survie ne comprenait pas le code anglais pour lutter contre les dinosaures.

*Le add-on le plus difficile* →

# Alerte Rouge : Missions Taïga

## Les Alliés

### Gaz Sarin 1 : *Ravitaillement fatal*

**Ce qu'il faut faire :**

*a — envoyez un espion dans un dome radar*
*b — détruire les camions*
*c — détruire la base ennemie*

**Comment gagner ?**

Eh bien, lorsque vous faites votre entrée dans l'arène, ça commence pas terrible, puisque vous êtes attaqué. C'est pas bien méchant. Quelques vagues successives d'ennemis vont arriver, mais vous en viendrez facilement à bout. Il faut déjà que vous ayez déployé votre base lorsque les assauts cesseront. Enfin, c'est un conseil, il faut agir très vite ! Bon, regardez les points **1, 2** et **3**. Ce sont les différents points par lesquels vont s'échapper les camions si vous les laissez faire. Il faut contrôler ces régions. Si un seul des camions passe, la mission sera perdue. C'est d'ailleurs au point 1 que vous allez construire votre base. Protégez votre base grâce au poseur de mines. Vous pourrez allègrement déposer une vingtaine de mines au point 4. Attention tout de même au lanceur V2, en face. Semez-en aussi aux points **1** et **2**. Si des tanks venaient à sauter dessus, allez en remettre pour souhaiter un accueil chaleureux aux camions tentant de s'enfuir. Toute cette mission repose sur le poseur de mines. Si on vous le casse, reconstruisez-en un, et semez-en tout le long de la partie. Pendant que vous construisez votre base, envoyez un espion et quelques bazookas vers le point **5** (en passant par le point **2**), dans un VBT. Ne vous arrêtez pas, tracez jusqu'au radar. Faites sortir vos hommes, et tuez en priorité les chiens. Envoyez votre espion dans le radar : des parcelles de terrain apparaîtront. Vous pourrez d'ailleurs jeter un coup d'œil sur les différents camions stationnés au centre de la base. Grosso modo, on va dire qu'il existe une base au point 6, au sud, et une autre au point **7**. Construisez une bonne armée, en attendant que les camions explosent les uns après les autres, et lancez l'assaut sur la base **6**. Attention, ne détruisez pas tout. Laissez debout la structure électrique dans le coin au sud-est. Ainsi, vous pourrez construire un chantier naval (il sera attaqué par des sous-marins, créez une ligne de front sur la côte est avec des tanks), et construisez vite des bateaux. Vous pourrez aussi faire un centre de réparation pour réparer vos véhicules abîmés. L'attaque finale consiste à attaquer par le point **8**. Détruisez les fortifications, le lanceur V2, puis toutes les centrales électriques. Les bobines Tesla seront désactivées, et vous pourrez raser plus ou moins tranquillement la base.

**Savegame.000**

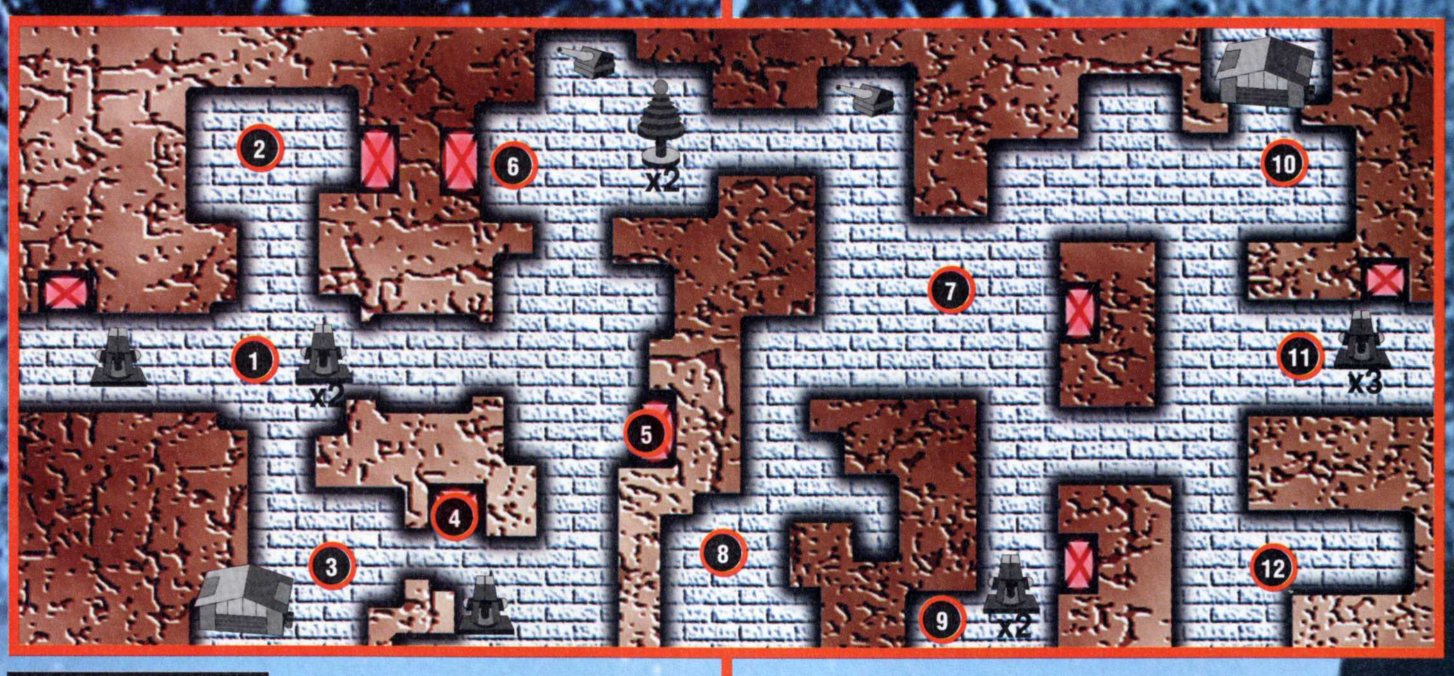
**A :** Dès que vous commencerez à moissonner au sud de votre base, tanks et fantassins ennemis se dirigeront vers vous.

**B :** Attaquer la base ennemie du front est suicidaire.

### Gaz Sarin 2 : *en sous-sol*

**Ce qu'il faut faire :**

*a — actionner des panneaux de contrôle*
*b — libérer Tania*
*c - faire passer un seul membre de vos troupes de l'autre côté de la carte.*




**Comment gagner ?**

Il existe trois façons de gagner, nous verrons cela vers la fin. Tout d'abord, formez un grand groupe avec le médecin, et tuez les ennemis arrivant devant vous. Quelqu'un doit aller activer le panneau de contrôle pour faire exploser la tourelle. Envoyez l'espion en **1**. Faites-lui longer les murs ouest. Avec lui encore, allez au **2**, activez le panneau, jusqu'ici c'est assez simple. Ensuite dirigez-le vers le **3** où il faudra qu'il infiltre l'usine. Sauvegardez. Dirigez-le très vite vers le **4.** Une patrouille, avec un chien, se dirige alors vers le camion. Le chien renifle le camion et grogne. C'est à ce moment précis qu'il faut le diriger vers le point **5**, où il activera un autre panneau de contrôle. Et c'est à peu près à ce moment qu'il mourra, dévoré par le chien. Retour à la case départ, vos troupes peuvent maintenant aller dans le couloir d'en face. Un nombre important de soldats viendront à votre rencontre. Faites avancer un seul soldat, et faites-lui tirer sur les bidons. Ils sont là pour ça après tout, ces bidons ! Après avoir fait un petit peu le ménage des survivants dans la salle du 5, envoyez un soldat au **6**, activez le panneau de contrôle. Longez les murs. L'idée est de faire exploser rapidement la bobine Tesla ennemie avec la vôtre. Un mammouth arrivera et la bobine se chargera aussi de lui. Passez la salle **7**, en longeant le mur ouest pour vous diriger vers la salle **8**, la salle des otages. Bon, à vous de choisir. Dans cette salle, il y a plein de chiens, un par prisonnier et un super soldat. Si vous tuez le soldat, certains otages seront dévorés par les chiens. Si vous tuez les chiens, d'autres otages seront exécutés. Choisissez selon vos préférences... En fait, le choix va au-delà de la manière de mourir. Si vous décidez de tuer le soldat, certains de vos hommes mourront. Et vous aurez probablement un espion et un docteur. Si vous décidez de tuer les chiens, vous aurez plus de survivants, mais vous n'aurez qu'un espion. C'est tout de même le choix que je vous conseille. Il est en effet plus intéressant d'avoir plus de soldats. De toutes façons, c'est l'espion qui va faire tout le boulot, et Tanya qui ne va pas tarder à faire son entrée en scène. Utilisez l'espion pour lui faire actionner le panneau de contrôle de la salle **7**. Le mammouth ne sera alors plus opérationnel. Envoyez quelques hommes s'occuper du chien du couloir menant au **9**, et faites descendre l'espion vers le panneau de contrôle. Tanya sera libre. Utilisez-la pour lui faire rejoindre la salle **7**. Rassemblez vos troupes, sauvegardez. L'accès à la salle **10** peut être compliqué, d'autant plus qu'une saloperie de chien vous sautera à la gorge pour un oui ou pour un non. Là, on a plusieurs possibilités.

I : l'espion infiltre l'usine de la salle **10.** Il prend le camion et fout un gros boxon salle **11**. Passez alors un de vos bonhommes au-delà du point **11**.

II : Tanya fait un carton salle 11 sur tous les soldats ; elle laisse les tourelles tranquilles et descend salle **12**. Là, tuez à distance les quatre militaires du couloir est, puis tous ceux du peloton d'exécution. Assassinez aussi le super soldat. Celui qui devait être passé par les armes prendra alors le camion, et se la jouera commando suicide sur les tourelles du **11**.

III : Tanya fait un carton salle **11**, et un militaire va activer le panneau de contrôle. Ouais, bof...

**Savegame.001**

**A :** Quand l'espion arrive dans la salle **4**, il est menacé par un chien, et il doit traverser la salle par deux fois. De la réussite de cette étape dépend la réussite de la mission.

**B :** D'une manière générale, il faut penser à longer les murs.

**C :** Dans la salle **11**, il est un peu dangereux d'aller actionner le panneau de contrôle.




## Gaz Sarin 3 : *Attaque chirurgicale*

### Ce qu'il faut faire :

*a — affaiblir la puissance électrique ennemie*
*b — créer une base*
*c — capturer un aéroport*
*d — capturer cinq usines chimiques*




## Comment gagner ?

Dans le VBT, placez un assortiment de fantassins. La base **1** fournit l'énergie nécessaire aux quatre bobines Tesla surplombant le défilé au nord est. C'est dans celui-là d'ailleurs qu'arrivera votre VCM. Envoyez votre espion tâter le terrain au nord. Faites attention à ce qu'il ne s'approche pas trop de la base, car un chien veille. Amenez votre VBT au point **2**, et tirez dans les barils. Dirigez le VBT vers le sud ; les troupes qui gardaient l'entrée de la base vont vers le point **2**, pour voir de quoi il retourne. Profitez-en pour entrer dans la base, et faire exploser les barils, au nord est. Là, des renforts arriveront, avec un VCM. Dirigez ce dernier au point **3** (si les bobines Tesla se réactivaient, elles n'atteindraient pas votre site). Déployez la base vers le sud, bien sûr. Deux tanks mammouths vont bientôt vous tomber dessus. Préparez des bazookas pour le comité d'accueil. Tiens, les moissonneuses sont particulièrement crétines dans ce niveau. Une fois qu'elles auront épuisé la mine la plus proche, dirigez-les vers le sud. Elles ont en effet une vilaine tendance à traverser le camp ennemi. Ah, il risque aussi de pleuvoir des paras. Préparez aussi un bunker pour les accueillir. D'une manière générale, protégez beaucoup. Ensuite, créez une armée de huit chars, et dirigez-la vers le sud, tout en bas de la carte. Une fois en bas, amenez-la vers le point **4.** Ne détruisez pas l'aéroport, vous verrez pourquoi. Envoyez des ingénieurs à cet endroit en suivant le même itinéraire que vos chars. Construisez un centre de réparation dans lequel vous réparerez vos chars s'ils sont endommagés. Déployez aussi tout un réseau de tourelles et de bunkers vers la gauche. Si vous le pouvez, construisez une usine de véhicules. Nous sommes en effet assez proches de l'assaut final. Préparez trois artilleries, et dirigez-les vers le point **5**. De là, elles pourront attaquer les trois centrales qui se trouvent à leur portée. L'ordinateur reconstruira sans arrêt, donc vous devrez redéfinir les cibles. Pendant ce temps, avec des chars, attaquez toutes le chantier de construction, la caserne et l'usine ennemie. Nettoyez, quoi. Fabriquez ensuite des ingénieurs supplémentaires, et capturez les usines de Sarin.

**Savegame.002**

**A :** Lorsque vous entrerez dans la base **1**, ne vous arrêtez pas, conduisez votre VBT jusqu'en haut à droite, sans prendre de pause. Le véhicule ne subira presque aucun dommage.

# Alerte Rouge : Missions Taïga

## Les Alliés

### Grèce Occupée 1 : *Guerre privée*

**Ce qu'il faut faire :**

*a — ne pas laisser Stravos se faire flinguer*
*b — traverser un camp ennemi avec un minimum d'unités*
*c — atteindre l'hélicoptère.*




**Comment gagner ?**

Je vous préviens tout de suite, c'est une vraie galère. Vous devrez en tout et pour tout, avec une quinzaine d'unités, organiser l'évasion du Grec. Avancez en tuant quelques ennemis. Vous pourrez bientôt tirer sur un bidon d'essence pour faire exploser un groupe d'ennemis complet, une fois qu'ils seront suffisamment proches des barils. Dans le village, exterminez les bourreaux, et allez vite au **1**. À ce moment, des parachutistes ennemis et des grenadiers se lanceront à vos trousses. Passez dans le défilé, afin d'éviter le tank mammouth, et remontez vers le nord sans perdre une seconde. N'entrez pas dans le camp **2** (il y a pourtant une caisse qui pourrait vous redonner de l'énergie, mais si vous en avez besoin, c'est que vous vous y êtes vraiment mal pris ; recommencez ! Pour l'instant, c'était de la gnognotte). Allez au **3**. À partir de maintenant, dépêchez-vous car les bombes atomiques vont tomber. Allez à l'endroit de la pastille. À ce moment-là, cinq tanks seront arrivés par voie maritime. Faites-leur attaquer les deux mammouths qui vous barrent la route, et pendant ce temps, faites descendre nos deux héros vers le **4**. Presque tous les arbres cachent des fantassins ennemis. Utilisez donc les talents de Tanya. Une fois que les chars en auront fini avec leurs adversaires, rapatriez-les vers le sud. Avant de franchir le pont, vous pouvez cueillir une caisse qui vous régénérera certainement, et vous sera bien utile. Vous êtes poursuivi, mais attendez que les parachutistes touchent terre. Faites-leur contourner la bobine Tesla et la centrale électrique, et shootez les bidons. Bon, vous n'avez plus de parachutistes, mais la voie est libre, plus ou moins. Envoyez un tank au point **5**, et laissez Tanya s'occuper des fantassins qui suivent votre groupe. Le tank attirera deux tanks mammouths de l'autre côté du pont. Lorsqu'ils auront passé la moitié du pont, utilisez Tanya pour qu'elle tire sur les barils. Cela vous fera deux tanks mammouths de moins à affronter dans la bataille finale, et croyez-moi, ça compte. Il faut que dans le même temps, au point **6**, les chars aient éliminé les fantassins qui traînaient là. Et attention au chien, surtout pour Stravos. Derrière la petite montagne, vous verrez des barils. Attendez un petit peu et tirez dedans. Avec un peu de chance, vous aurez fait exploser un camion. Sinon, terminez-le. Il contient une caisse qui vous régénérera toute votre énergie. Là, on arrive au moment le plus difficile de la partie. Laissez un tank sur le chemin, au niveau du point **7**. La base est au point **8**. Amenez quatre tanks pour attaquer les barils qui se trouvent au nord de la base. Tout de suite après, faites-leur attaquer la tourelle sud. Tanya s'occupera des chiens et des fantassins. À ce moment, des renforts arrivent. Dirigez-les vers le centre de la base. Stravos, lui, passera avec Tanya quand elle aura fini de s'occuper de ses cibles. En principe, la voie sera libre pour aller jusqu'à l'hélico — au point **9** — mais la concrétisation de tout ce que je viens d'écrire n'est pas une mince affaire. Je vous conseille de vous mettre à la vitesse la plus faible. La clé de réussite de cette mission passe obligatoirement par la survie de chacune de vos troupes, et la destruction des deux mammouths au point **5**. Bien entendu, l'obtention des différents bonus est indispensable.

**Savegame.003**

**A :** Le passage entre les points **3** et **9** est délicat. Oui, c'est presque toute la partie. Que voulez-vous que je vous dise, à part suivre ces conseils à la lettre, et sauvegarder sur des emplacements multiples à peu près toutes les minutes.

### Grèce Occupée 2 : *Evacuation*

**Ce qu'il faut faire :**

*a — s'implanter, avec un gros système de défense*
*b — aller libérer des villageois*
*c — créer une force navale*
*d — escorter les villageois sur une île*

**Comment gagner ?**

Vous arrivez sur cette carte par la route qui vient du nord. Déployez-vous rapidos et défendez bien la base. Vous pouvez construire au moins trois moissonneuses. Envoyez un espion en reconnaissance sur la carte, et utilisez un poseur de mines pour en truffer les entrées. Constituez un groupe de quelques tanks, et rendez-vous dans les villages **1**, **2**, **3** et **4**, dans cet ordre. Bon, attention, cette mission n'est pas limitée dans le temps, mais c'est tout comme. Au bout d'un moment, les civils se feront massacrer. Sur les routes, vous ne rencontrerez que peu de résistance, mais le retour à la base peut parfois être difficile à cause des contre-attaques ennemies. Je vous rappelle que le but est de ramener un seul des citoyens de chaque village. Si vous n'êtes pas sûr de vous, dirigez les villageois un par un. À l'est de votre base, la mer. Construisez des silos pour avoir un réseau électrique dans le coin, puis un port dans la flotte. Là, où vous construisez des contre-torpilleurs, soyez généreux, plus il y en a, plus ce sera facile pour la suite des événements. Descendez la carte avec votre flotte pour dénicher le moindre sous-marin. Je vous préviens, il y en a quelques-uns ! Longez la base ennemie, et cassez tout ce que vous pouvez : centrales, chantiers de construction, unités.

Le jeu précise qu'il est optionnel de détruire la base ennemie. Personnellement, je préfère... ça sécurise la suite des événements. Certes, la caserne et l'usine ont vraiment produit pas mal de monde, mais une quinzaine de chars devrait venir à bout de tout ça quand même. Surtout si l'un d'entre eux commence à faire du cross devant la caserne. Si vous détruisez la base, la mission sera réussie. Si vous préférez ne pas la détruire, il faut que vous fassiez une diversion avec des tanks au sud de la base, et que vous escortiez sérieusement les civils au point **5**. Vous aurez au préalable fabriqué des transporteurs pour les amener sur l'île au point **6**. La mission se termine lorsque vous faites entrer les civils dans les hélicos...

**Savegame.004**

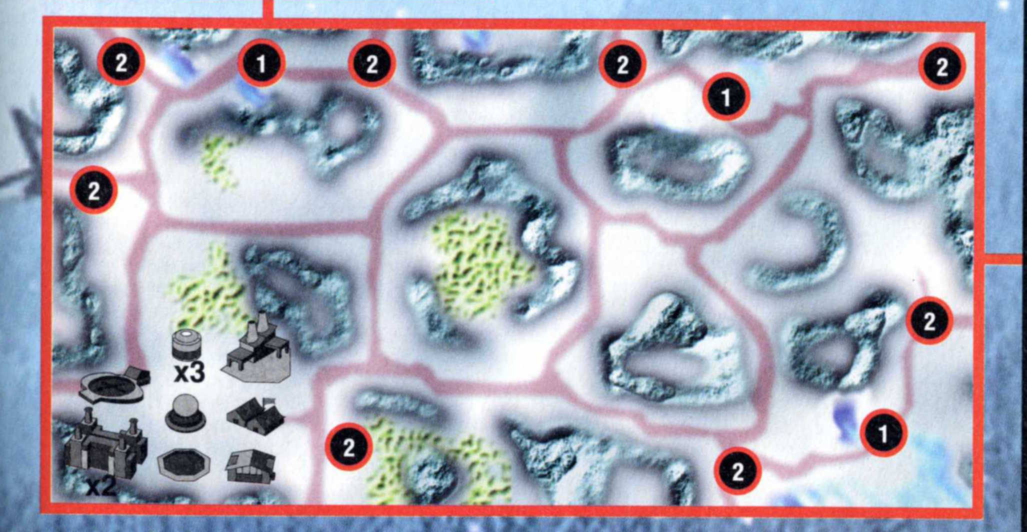
**A :** Pas vraiment de difficulté dans cette partie ; il suffit d'aller assez vite pour ramener les civils dans votre camp.



## Conflit sibérien 1 : *Traces fraîches*

### Ce qu'il faut faire :

*a — détruire trois ponts*
*b — répandre des mines sur toute la carte*
*c — détruire sept convois de trois camions chacun.*




### Comment gagner ?

Votre base est déjà construite lorsque vous arrivez sur cette carte. La première chose à faire est de construire une deuxième moissonneuse qui vous permettra d'avoir des liquidités plus rapidement. N'en contruisez pas une troisième : vous ne pouvez pas construire de silos, et les minéraux seraient gâchés. Lorsque vous commencez la partie, vous avez 20 minutes pour vous organiser. Bien entendu, vous serez attaqué de temps en temps. Mettez un point d'honneur à défendre efficacement vos différents bunkers et tourelles. Avant ces 20 minutes, vous devez faire sauter trois ponts ; ce n'est pas obligatoire, mais cela ralentira énormément les convois. Les ponts se trouvent aux points **1**. Pas la peine de construire une lourde force armée, trois ou quatre chars, qui fonceront sans s'arrêter, suffiront. Arrivés sur les objectifs, ils n'auront qu'à tirer dans les barils situés à proximité pour détruire les ponts. Ensuite, il faut construire quelques tanks et quelques poseurs de mines, deux ou trois. Faites le tour de la carte pour poser des mines aux pointx **2**. Pendant ce temps-là, continuez à construire des tanks, défendez la base, bref, faites le boulot habituel. Lorsque vous aurez suffisamment de tanks, amenez-les au centre de la carte au point 3. Ainsi, lorsque les camions arriveront, vous pourrez facilement vous déplacer vers eux, la distance se réduisant, vu que vous êtes au centre. Continuez à construire des tanks. L'avant-dernier convoi arrivera au point **4** : (il sera d'ailleurs suivi d'une attaque de tanks mammouths à l'intérieur même du camp), il est essentiel d'exploser les camions hors du camp. Vous avez sans doute remarqué que les camions, lors de leur destruction, laissent une caisse verte. En passant dessus, cela enclenche une explosion nucléaire. Gare à vous si vos tanks arrivent en force, et que l'un d'entre eux passe sur une caisse. Ou que vous rapatriez des tanks en les faisant passer à l'endroit d'une destruction de convoi. Vous pouvez envoyer des mitrailleurs jouer les kamikazes si vous voulez être tranquille. Mais en étant un tout petit peu plus vigilant, vous pouvez retourner le désavantage en avantage. Imaginez un convoi de deux tanks mammouths, un V2, un tank Tesla et les trois camions. Imaginez ce groupe. Il vous en faudrait un paquet de chars pour en venir à bout... Avec un peu de chance, un seul mitrailleur peut en finir.

Pensez aussi de temps en temps à l'hélicoptère qui peut rattraper facilement un camion qui vous a échappé, que vos blindés n'ont pu rattraper. Lorsque vous aurez explosé les vingt et un camions, vous aurez gagné.

**Savegame.005**

**A :** Il n'y a pas vraiment de grosse difficulté dans cette mission, à part peut-être l'attaque de dernière minute des forces soviétiques à l'intérieur de votre camp. Je ne peux que vous conseiller de sauver régulièrement, pour ne pas louper un convoi par distraction.

## Conflit sibérien 2 : *Pris au piège*

### Ce qu'il faut faire :

*a — détruire quatre camions*
*b — s'emparer d'une petite base ennemie*
*c — détruire la base ennemie*

### Comment gagner ?

Commencez par créer une base importante, hyper bien défendue, parce que ça va pas arrêter. Vous vous retrouverez avec des parachutistes ennemis dans le coin nord-ouest, normalement occupé par une moissonneuse. Les moissonneuses, parlons en. Il vous en faut deux. Une fois que la base commencera à ressembler à quelque chose, il faudra vous occuper des objectifs : les camions. Ceux-ci se trouvent au sud-est de la base ennemie. Mais ils passeront bientôt par le point **1**. Semez allègrement une vingtaine de mines à cet endroit. Quand un camion ou un véhicule ennemi saute dessus, allez en remettre. Trois camions devraient terminer ainsi. Le quatrième camion, lui, prend un autre chemin, car il sort de l'entrée nord de la base ennemie, et se dirige directement vers les sorties nord. Il faut que vous les ayez toutes bouclées. Attention, ça va fighter sévère. L'ennemi enverra de nombreux blindés très puissants : mammouths, V2, tanks lourds... Sans parler des fantassins. Pour lutter, il vous faudra avoir construit une quinzaine de tanks, et avoir bouclé les sorties nord (avec d'autres blindés — cinq par sortie ou des mines — le plus possible). Une fois le camion détruit, réunissez vos blindés. Là, vous pouvez faire deux trucs : détruire la base à l'est, au point **2** (composée d'un aéroport, d'une centrale et d'une caserne), ou capturer un des bâtiments. Je ne peux que trop vous conseiller de la capturer : cela vous fera le départ d'une nouvelle base. Regardez : les minéraux s'épuisent à l'ouest, alors que ce côté est vierge de toute exploitation. Après la destruction du quatrième camion, c'est le moment, car l'ennemi a envoyé ses gros blindés pour le défendre. Envoyez un transport de troupes avec quatre ingénieurs, emparez-vous de la construction et réparez-la. Défendez cette base en implantant des tourelles, et séparez votre groupe de blindés en deux, afin de défendre les deux bases, au cas où. Construisez une raffinerie ; les moissonneuses que vous aviez déjà finiront par venir bosser de ce côté-ci. Vous pouvez faire une pause, en renforçant vos défenses et en construisant vingt tanks. Vous pouvez construire des chantiers navals, un dans chaque base, puis des contre-torpilleurs, cinq dans chaque port. Explorez le fleuve entièrement en détruisant les sous-marins. En bas de la carte, au milieu du fleuve, vous verrez peut-être des centrales électriques. Non ? Au point **3**, envoyez un espion explorer la base en entrant par l'ouverture au sud-ouest. Là, attaquez les centrales et les V2. L'ordinateur reconstruira, mais vous pourrez l'user un peu en cassant régulièrement ses structures. Construisez aussi deux transporteurs maritimes, et mettez dix tanks dans ces unités. Amenez-les au point **4**. Au nord, attaquez avec une dizaine de tanks. Ordonnez à vos contre-torpilleurs d'attaquer les centrales électriques, et veillez à ce qu'ils le fassent constamment pour que les bobines Tesla soient inopérationnelles. Ensuite, attaquez le chantier de construction. Avec un peu de chance, il vous restera des tanks au nord (mais ce n'est pas sûr), et vous pourrez finir le ratissage. Sinon, reconstruisez des chars et terminez le boulot.

**Savegame.006**

**A :** Construisez des batteries anti-aériennes, car les bombardements et les parachutistes pleuvront. Répartissez des bazookas un peu partout aussi.

**B :** Lorsque vous attaquerez la petite base, sachez qu'il existe une caisse pour régénérer les troupes que vous avez sélectionnées.

**C :** L'une des armes les plus efficaces de ce niveau est la patience. N'attaquez pas si vous n'êtes pas en surnombre manifeste. L'assaut final doit être décisif, les trois quarts du camp doivent être détruits.



## Les Alliés

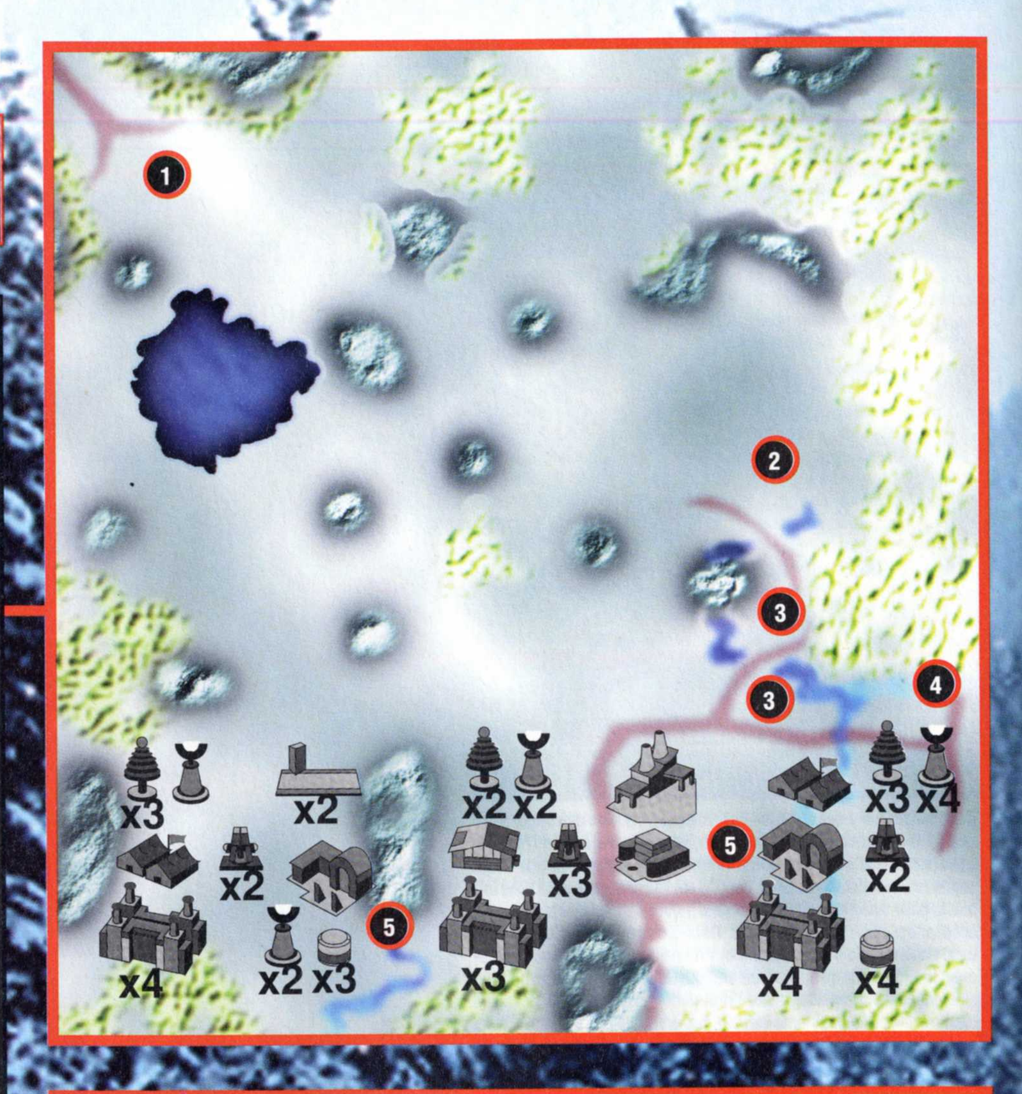
### Conflit sibérien 3 : *Terres de Glace*

**Ce qu'il faut faire :**

*a — déployer votre base*
*b — la protéger comme un malade*
*c — déployer une autre base*
*d — raser le camp ennemi*

**Comment gagner ?**

Bon, cette mission, c'est du bourrinage. Construire, défendre, construire, défendre pendant pas mal de temps. L'action est ininterrompue, et c'est beaucoup moins finaud que les précédentes.
Bon, on y va quand même...
Lorsque vous arriverez au point **1**, vous aurez deux VCM. N'en déployez qu'un seul. Construisez tout très vite, et défendez-vous en plaçant au moins une quinzaine de bunkers autour de la base. Pour y arriver rapidement, je vous conseille de récolter les minéraux avec trois moissonneuses. Au nord de votre base, des mitrailleurs seront parachutés. Donc, construisez des bunkers et laissez dans le coin quelques bazookas ; il se peut qu'ils se débrouillent assez bien pour shooter les avions. Agrandissez-vous et envoyez un espion observer la partie nord de la carte. Envoyez vos troupes pour éliminer cette racaille. Une fois que vous serez suffisamment fort, allez avec une dizaine de chars et le deuxième VCM au point **2**. Tirez sur les barils et déployez le VCM. Défendez le chantier, la rage au ventre ; pour cela, faites venir des unités de la première base (pendant toute la partie, vous devrez continuer à produire des tanks lourds, sans arrêt). Édifiez une raffinerie, allez détruire les ponts aux points **3**, et placez quelques unités au point **4**. Ainsi, vos moissonneuses pourront récolter tranquillement l'épice de toute la zone est. Bon, à partir de maintenant, ça va être complètement bourrin. Envoyez deux énormes armées détruire les chantiers de construction. Attention, ne pénétrez pas dans les bases par les entrées frontales. Passez par les bords de la carte, et remontez vers le centre pour trouver les chantiers de construction, aux points **5**. Il faut au moins une dizaine de tanks dans chaque armée. Mais, au point où vous en êtes, avec deux bases solides normalement, vous pouvez construire deux moissonneuses supplémentaires.
Une fois les deux chantiers détruits, attaquez les anti-missiles SAM. Il y en a huit. Normalement, tous vos chars devraient y passer. Ensuite, construisez des héliports, et envoyez-les attaquer les centrales nucléaires pour planter les bobines Tesla. Ensuite, vous pourrez continuer à l'hélicoptère, ou construire de nouveaux tanks pour terminer cette base, qui occupait tout de même un quart de la carte.
**Savegame.007**
**A :** La grosse difficulté de cette mission, hormis les attaques ennemies incessantes, est sans doute la création de la deuxième base. Il faut à tout prix que le deuxième VCM arrive en parfait état au point **2**.
**B :** Quant à l'attaque de la base, elle est vraiment coûteuse en unités. Ne vous gênez donc pas pour user et abuser des hélicos.



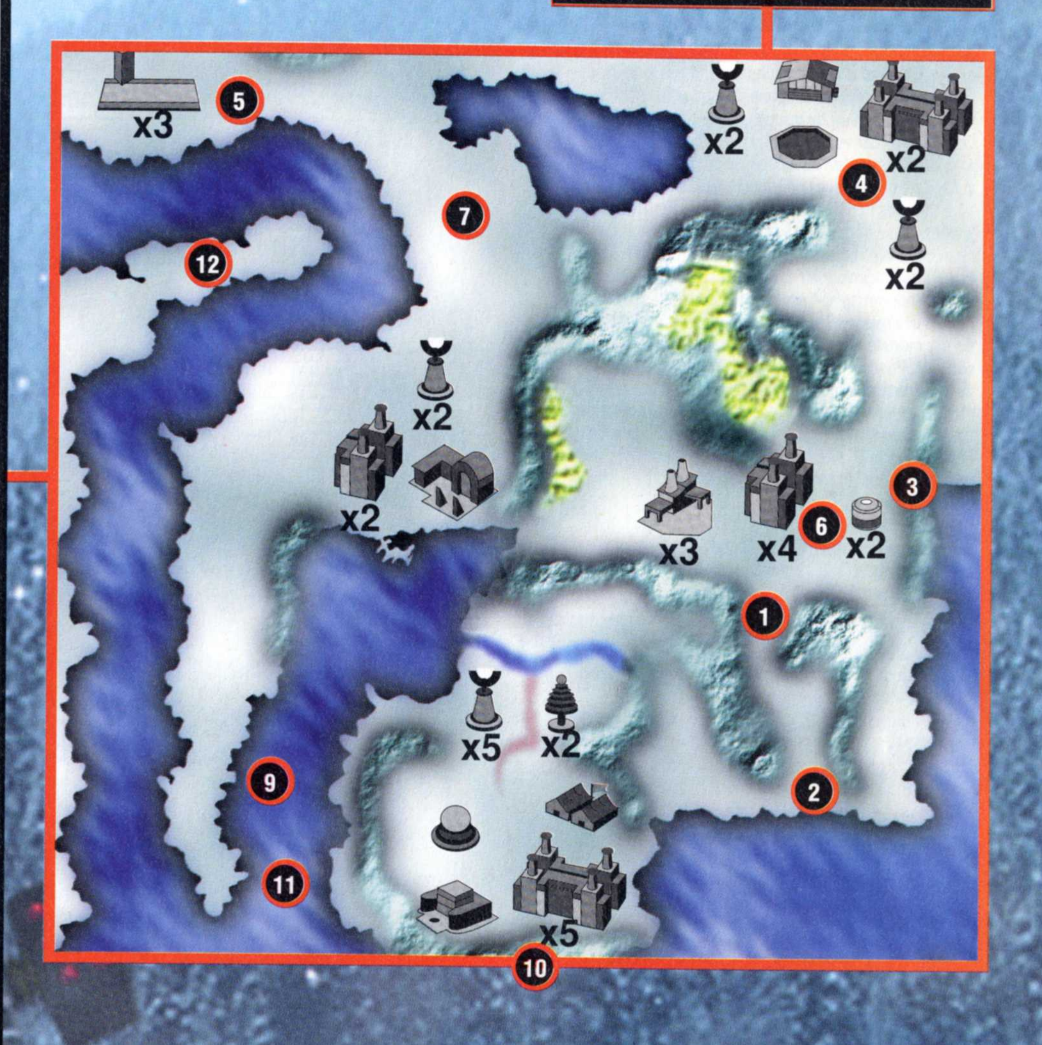



# Les Soviets

## Mise à *l'épreuve*

### Ce qu'il faut faire :

*a — récupérer sa base*
*b — construire des sous-marins atomiques*
*c — éliminer toute présence ennemie sur le territoire*




### Comment gagner ?

Cette mission n'est pas une des plus difficiles. La base est toute à vous, et les crédits couleront bientôt à flot. Le problème, c'est l'ennemi qui vous attaquera de partout. Le problème, c'est aussi le temps, car il vous faudra réagir sur plusieurs fronts à la fois. Pour lutter, je vous conseille de baisser la vitesse du jeu. C'est plus long, bien sûr, mais beaucoup plus facile. Allez, commençons...
Il faut que vous vous rendiez au point **1**, en éliminant tous les fantassins se trouvant sur votre chemin. Avec les mammouths, c'est assez facile. Attention, au point **2**, un transporteur débarquera avec deux artilleries et un tank. Arrivé à destination, vous vous apercevrez que vous avez deux raffineries (et encore, Tanya vous en sabote une autre), et trois moissonneuses. Envoyez les deux mammouths dans le champ de minerai au nord du camp, et détruisez le tank ; revenez vers la base, et accueillez les quelques fantassins qui vous cherchaient des misères, au point **3**. Allez vers la base **4**, tranquillement ; là vous pourrez construire des tanks. Ne vous privez pas, pendant toute la partie, construisez. Rapatriez 3 tanks dans la première base. Construisez aussi des lance-flammes,et amenez-les aussi dans cette base. Avec trois mammouths, rejoignez le point **5**. À mi-chemin, quelques unités ennemies veillent au grain. Le fait que vous les attaquiez déclenche l'arrivée d'un hélicoptère dans votre première base. À l'intérieur, deux voleurs (point **6**). Les lance-flammes et les tanks les anéantiront à coup sûr. Au point **5**, détruisez les aéroports et les soldats. C'est à peu près à ce moment-là que des bateaux ennemis arriveront. Leur but est de détruire vos bases, à distance. Lancez tous vos mammouths, se trouvant au nord, vers le point **7** où pas mal d'alliés se trouvent. Pénétrez dans votre base au point **8**, et construisez rapidement deux bobines de Tesla pour la protéger, car les unités terrestres ennemies concentreront leur feu vers ce site. Vous pouvez alors construire un sous-marin nucléaire. Envoyez-en au point **9** pour qu'il détruise les deux bateaux. Au **10**, construisez une bobine Tesla, pour qu'elle endommage les autres bateaux, puis dirigez le sous-marin nucléaire vers le **11**. De là, il pourra détruire tous les bateaux, tous les oiseaux, tous les soleils. Vous pouvez aussi débarquer avec quelques chars au point **12** pour ouvrir les caisses. Je disais au début de la description de cette mission qu'elle était simple ; en voici la preuve : je viens de refaire la mission pour vérif'. J'ai joué comme un crétin. Les ennemis m'ont détruit vingt-trois bâtiments, je ne lui en ai détruit aucun (même pas les aéroports ; c'est d'ailleurs cela qui m'a valu autant de perte), j'ai dû construire une quizaine de chars, je n'ai même pas eu le temps d'aller au point **12** ; j'avais déjà gagné.

**Savegame.008**

**A :** La seule difficulté peut résider dans le maniement du sous-marin nucléaire qui envoie quatre bombes atomiques de suite dès qu'il tire. Si lui-même reçoit le souffle de l'explosion, il est détruit. À part ça, je ne vois vraiment pas où est la difficulté.

## Assiégés

### Ce qu'il faut faire :

*a — s'emparer d'une base ennemie*
*b — tuer l'espion*
*c — éradiquer toute présence alliée de la carte*

### Comment gagner ?

Dès le début de la partie, c'est inévitable, une de vos bobines Tesla va exploser. Suivie de peu par... le chantier de construction ! Vendez-les avant qu'ils n'explosent. Vous devez tuer l'espion le plus vite possible, car il a plastiqué tous vos bâtiments, et ils exploseront au fur et à mesure que la partie avance. Mais ça risque de prendre un moment, car il ne reste pas sur place, le bougre. Pour le moment, construisez cinq ou six V2 et une dizaine de tanks. Pour les acheminer au point **1**, vous pouvez passer par l'extrême sud-ouest de la carte ou construire un transport maritime, et acheminer vos troupes sur la plage, qui se trouve juste au-dessus du fleuve, au point **2**. Montez. Les v2 attaqueront les bunkers et les tourelles, tandis que les tanks les protégeront des chars ennemis. Une fois l'endroit sécurisé, amenez des ingénieurs, et faites-les s'emparer du chantier de construction. Défendez l'endroit. L'espion s'est sauvé. Revenons à notre base. Si vous voulez être tranquille, placez six ou sept tanks au point **3**, et faites sauter le pont **4**. Ils arriveront, mais cela sera plus cool. Tiens, v'là l'espion qui fait sa réapparition au point **5**. Bon, sauvegardez et construisez deux héliports. Envoyez les hélicos se charger de son cas. Imparable. Ensuite, il faut faire preuve de patience, construire plein de chars, et foncez sur les chantiers de construction pour les détruire, ainsi que les casernes et les batteries anti-aériennes. Terminez la partie à coup d'hélicoptères...

**Savegame.009**

**A :** Une bonne nouvelle : vous vous ferez attaquer dès le début de la partie, mais vos défenses sont tellement bien organisées que vous n'avez rien à faire. D'ailleurs, un conseil : laissez les tanks derrière les tourelles et les bobines, ils sont un excellent complément.

**B :** Bug ? Toujours est-il que, parfois, l'espion ne bouge pas de la base du nord, et que vous pouvez entrer et le tuer. Malheureusement, ce bug est «limité», car cette mort compte pour du beurre. On retrouve l'espion au point **5**, plus tard.

**C :** Pour vous débarrasser facilement des unités un peu trop près de la côte, construisez un contre-torpilleur (vous pouvez construire le chantier naval, car vous avez capturé un centre de construction allié), et longez la berge. Tirez sur tout ce que vous pouvez. Eventuellement, les chars pourront passer par là pour aller casser le chantier de construction.



# Alerte Rouge : Missions Taïga

## Les Soviets

### Assiégés

**Ce qu'il faut faire :**

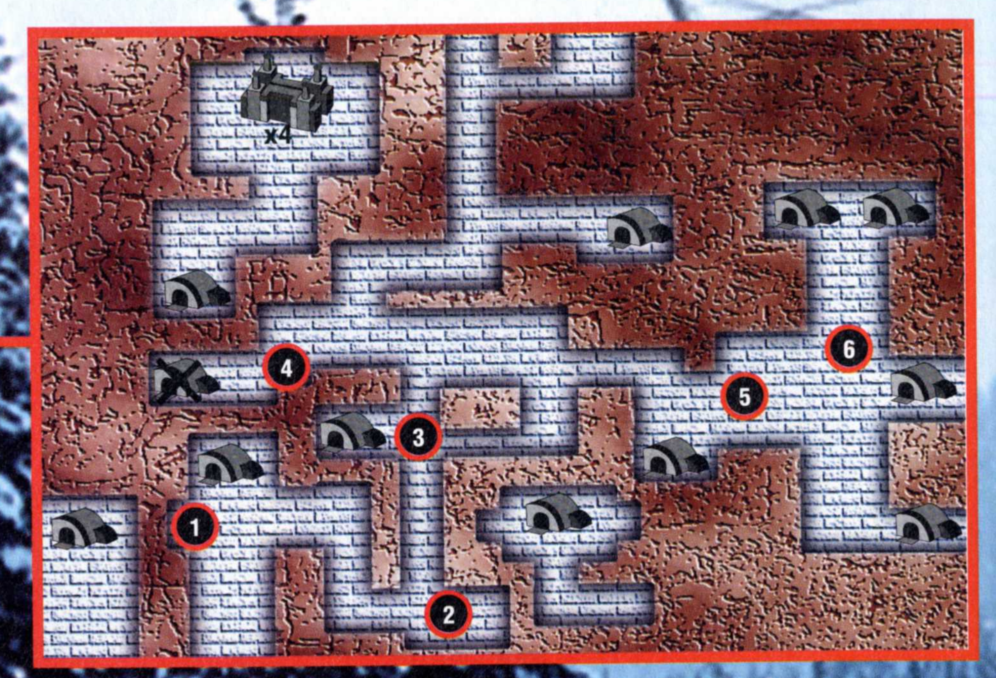
*a — désactiver des chronosphères*
*b — rattraper Stravos*

**Comment gagner ?**

Ça peut paraître compliqué, mais en fait ça ressemble à la soluce d'un jeu d'aventure. Après une rencontre avec quelques soldats, allez actionner le panneau de contrôle, en **1** (le transporteur de troupes que devait prendre Stravos s'en va, car vous répandez un gaz mortel dans la salle). Au **2**, vous devriez rencontrer du monde, mais c'est aussi à cet endroit que l'on trouve une caisse qui permettra à tous vos hommes d'être invincibles. Remontez vers le nord, et envoyez un de vos hommes actionner le panneau de contrôle pour faire exploser la chronosphère. Envoyez un ingénieur au **4**, qu'il pénètre dans la chronosphère endommagée. Il sera téléporté au **5**. Là, il faut qu'il prenne une caisse d'invincibilité pour qu'il puisse franchir les gaz mortels. Puis il faut qu'il aille activer le panneau de contrôle. Pendant ce temps, vous n'arrêtez pas de recevoir des renforts. Réunissez tout le monde dans la salle **3** et amenez-les vers la **5** (ne passez bien évidemment pas dans la fumée, prenez par le sud ou le nord), pour enfin entrer dans la **6**. Allez vers le nord et avec vos lance-flammes, faites un méchoui de capitalistes. Stravos est juste derrière.

**Savegame.010**

**A** : Il faut faire très attention aux ingénieurs. Toujours penser à les mettre loin des combats, car si les deux meurent en début de partie, la mission a échoué.




### L'héritage de Tesla

**Ce qu'il faut faire :**

*a — capturer une base ennemie*
*b — détruire un mig spécial*
*c — détruire les bases ennemies*




**Comment gagner ?**

Cette mission, ça ne va pas être du gâteau, croyez-moi : il faut être rapide, astucieux, avoir plusieurs bras et accessoirement plusieurs souris. Il faut aussi être bon gestionnaire, car les minéraux s'épuisent facilement. Et puis, il faut avoir un peu de bol.

Regardez la carte. Au point **1**, c'est là que se trouve le mig. Pas de doute, il faut ruser, vu que vous n'avez pas de chantier de construction, ni de port et que ce truc est sur une île... Les camions Tesla n'ont pas besoin d'être en état de marche pour que vous gagniez cette partie, il n'empêche qu'il sera très difficile de vous passer d'eux. Ils protégeront votre base à merveille. Bon, on commence ? Tout d'abord, des hélicos viendront vous chercher des noises. Mettez votre moissonneuse entre les deux sites SAM. Ceci étant fait, allez faire la récolte au point **2**. Formez des ingénieurs. Développez-vous rapidement et constituez une armée composée de deux V2, de trois tanks lourds et de trois tanks Tesla. Placez d'abord les tanks traditionnels, puis les Tesla et enfin les v2. Dirigez tout ce beau monde vers le point **3**. Cassez tout sauf le chantier de construction et le port. Amenez les ingénieurs dans ce camp pour capturer les structures. Là, commencez à défendre à fond. Mais ne construisez pas des milliards de trucs. Défendez, simplement. Construisez quatre contre-torpilleurs et deux transporteurs maritimes. Construisez des petits véhicules pas trop chers comme des jeeps. Remplissez-en les deux transports. Avec les contre-torpilleurs et les transporteurs, contournez l'île **4** en passant assez loin (au sud il y a deux bateaux ennemis). Allez vers le point **5**. Engagez une bataille entre les bateaux et débarquez vos troupes. Faites une sauvegarde. Le mig décollera et bombardera l'endroit où vous débarquez. En fait, le pilote est un parfait abruti. Il bombarde vos troupes dès que vous mettez les roues sur l'île. Il faut qu'une ou deux de vos unités se placent à côté de sa piste de décollage ! Elle sera détruite avec votre unité ! Bon, il faut avoir un peu de chance, et ne pas avoir ses troupes décimées au premier assaut. Si vous êtes trop lent, l'avion ira bombarder vos unités ou vos bases. Ensuite, vous n'aurez qu'à faire un petit débarquement (en principe, il ne devrait plus rester beaucoup d'unités !), et tout raser. Envoyez ensuite vos contre-torpilleurs faire le tour de l'île **4** afin de détruire toutes les structures que vous pouvez voir. La suite n'est qu'un grand classique que l'on connaît depuis Dune II : lancez l'assaut sur la base finale.

**Savegame.011**

**A :** Si vous n'êtes pas sûr de la sécurité autour de votre chantier de construction, laissez un ingénieur qui se fera un plaisir de réparer.

**B :** Le gros problème est la carence en épice après la destruction du mig. Il faut que vos chars Tesla soient encore debout ! C'est assez simple ; durant toute la partie, il faut renforcer les entrées à votre base, et placer les chars Tesla en dessous de l'usine de véhicules. Ainsi, ils ne sont pas trop exposés, et servent quand même à quelque chose. Si l'un d'entre eux se prend un mauvais coup, allez immédiatement le réparer. Il faut aussi que vous ayez mis de côté quelques chars pendant la partie. De votre base, descendez alors vers le sud, détruisez l'église. Une caisse pour se régénérer, très utile. Attendez que vos unités soient mal pour l'utiliser. Construisez des chars et encore des chars. Amenez les chars sur le tapis de minéraux. Votre (ou vos) moissonneuse(s) pourront récolter plus ou moins tranquillement. Bonne chance quand même pour l'assaut qui doit comporter au moins vingt chars.

## Tandem *de choc*

### Ce qu'il faut faire :

*a — détruire le centre de contrôle allié*
*b — bien vous amuser*

### Comment gagner ?

Bon, je ne vais pas vous dire de tirer sur les ennemis dans cette mission, sinon je ne vais pas arrêter. Disons simplement que Volkov, c'est un peu Lucky Luke, c'est l'homme qui tire plus vite que vous cliquez. Bon, grosso modo, je vous décris le parcours. Ne sauvegardez pas, ne vous méfiez de rien, foncez. Au point **1**, détruisez l'église pour trouver une caisse qui vous fera récupérer de l'énergie. Au point **2**, vous pourrez tirer sur des barils, qui crameront des paras, mais vous pouvez aussi les tuer un par un. À partir du point **3**, commencez à plastiquer les bâtiments. Au point **4**, vous pourrez faire exploser le bâtiment pour récupérer 2 000 crédits. Votre base est au point **5** ; si, par une extraordinaire maladresse de votre part, elle était attaquée, vous pourriez largement réparer. Au point **6**, faites exploser le centre, et envoyez vos véhicules attaquer le centre de contrôle allié, au **7**. C'est le bâtiment entouré de murs bétonnés.

**Savegame.012**

**A :** Non, sans rire, vous avez fait une sauvegarde ? Bon, c'est pas mal de la part de Westwood d'avoir mis cette mission gag. Ça défoule vraiment. Si par hasard, vous perdiez à cette mission, écrivez-nous, c'est pour le record du plus mauvais joueur de tous les temps.




## Jusqu'au sommet *du monde*

### Ce qu'il faut faire :

*a — trouver une caisse pour se régénérer.*
*b — amener un camion à la base alliée.*




### Comment gagner ?

Amenez toutes vos unités au point **1**. Là, séparez-les en deux groupes ; en bas, prenez tous les fantassins et un mammouth. Dirigez les grenadiers vers le point **3**, afin qu'ils balancent leurs armes sur les fantassins, en contrebas. Dans le même temps, au 4, envoyez votre mammouth afin de les écraser. Laissez un chien près de la caisse au point **5**. Faites revenir vos unités survivantes avec l'autre groupe. Au point **2**, avancez légèrement vos V2. S'ils se font tirer dessus, reculez vite. En principe ils devraient, comme des grands dégommer toutes les tourelles possibles. Au point **6**, vous devriez avoir détruit toutes les tourelles anti-aériennes. Vous aurez alors la possibilité d'envoyer des avions furtifs ou des para-bombes. Pour le moment, ne restez pas inactif. Ne traversez pas le pont, mais laissez vos V2 sur le bord de la rivière. Ils vont s'amuser à tirer sur des cibles immobiles... qui ne les resteront peut-être pas longtemps si elles se font tirer dessus. Prévoyez quelques tanks pour pallier la contre-attaque. Vous pourrez tranquillement décimer une partie de cette petite armée. Vous devriez bientôt avoir la possibilité de lancer un avion furtif. Lancez-le sur le point **7**. Balancez ensuite des para-bombes dessus. Sur la centrale de gauche, exactement dans le coin en bas à droite (pas sur la terre, sur le bâtiment). En principe, la centrale devrait sacrément morfler. Et surtout, surtout, le brouilleur de radar sera désactivé. Par conséquent, vos V2 pourront s'en prendre aux tourelles au point **8** (il y en a six sur cette avancée montagneuse), et les tanks aux blindés ennemis. Vous n'aurez plus qu'à conduire le camion jusqu'à la base au point **9**, en faisant quand même gaffe aux tanks.

**Savegame.013**

**A :** N'oubliez pas qu'à tout moment, le chien que vous possédez au point **5** peut foncer sur la caisse ; cela régénérera toutes vos unités. À utiliser de préférence entre le point **6** et le point **8**.

**B :** Le point **10** contient aussi une caisse, mais il est tellement dangereux d'y aller que ce n'est pas franchement rentable.

# Alerte Rouge : Missions Taïga

## Les Soviets

### Ce qu'il faut faire :

*a — construire et défendre la base convenablement.*
*b — détruire deux bases ennemies*
*c — construire un port*
*d — capturer la chronosphère sur l'île*

### Comment gagner ?

Vous arrivez au point **1**. Ça peut paraître un peu chaud comme mission, mais vous pouvez tirer profit d'une situation un peu spéciale. La chronosphère (**2**) est en train de griller. Cet appareil un peu spécial dégage des radiations, et les armes de toutes vos unités en sont modifiées, considérablement. Les tanks moyens sont équipés de rayons Tesla et les V2... de bombes atomiques. Installez - vous au point **3** (pour rapprocher les moissonneuses des champs, et développez-vous vers le sud et l'ouest. Construisez tout ce dont vous avez besoin très vite. Entraînez des grenadiers pour lutter contre les premières agressions. Au point **4**, pas mal de bazookas détruiront les arbres pour passer. Envoyez quatre ou cinq grenadiers. Ils ont ouvert un passage pour vos moissonneuses ! Envoyez des tanks moyens sur ce champ, histoire d'éliminer les ennemis qui s'y trouvent. Développez-vous, construisez des tanks. Il est préférable de construire des tanks plutôt que des bobines. Et d'une, ça ne consomme pas d'électricité, et de deux, c'est mobile. Vous n'amènerez jamais une bobine sur un champ de bataille. Construisez quelques V2. Je vous préviens tout de suite, ces derniers périssent dès leur premier tir. La portée du missile est tellement courte qu'ils en subissent eux-même les conséquences. Mais c'est fun de pénétrer dans un camp ennemi ainsi : les tourelles de défense ne font pas long feu. Faites-vous-en une idée avec le camp **5**. Une fois ceci fait, rasez le reste avec des tanks moyens. Faites la même chose dans le camp **6**, mais envoyez des tanks moyens juste derrière les V2, histoire de les protéger au moins le temps de leur tir. Ils devraient normalement avoir fait des ravages dans les structures de défense et les unités mobiles. Vous pourrez aussi vous amuser à capturer des bâtiments si le cœur vous en dit (le port de préférence), mais le plus dur est derrière vous.

À partir de votre camp, construisez des silos vers la rivière, et bâtissez un port. Là, construisez quelques sous-marins et un transporteur. Envoyez des chars sur l'île et des ingénieurs dans la chronosphère.

Le fait que vous capturiez la base du nord est assez appréciable, surtout le port. Grâce à ce dernier, vous pourrez construire croiseurs et contre-torpilleurs pour éliminer tous les bateaux ennemis.

**Savegame.015**

**A :** N'oubliez pas que l'utilisation d'un V2 est un sacrifice. N'en envoyez pas des groupes entiers.

**B :** Nous avons essayé ce niveau sur deux machines. Des ralentissements intempestifs ont été remarqués, rendant le jeu injouable jusqu'à ce que l'on rase la moitié de la deuxième base. Trop d'unités ? Je ne peux que vous conseiller de jouer ce niveau sous Dos.

### Effets *secondaires*




### Intensification *nucléaire*

### Ce qu'il faut faire :

*a — déployer une base et la défendre convenablement*
*b — s'emparer de la station relais*
*c — s'emparer du centre technique*
*d — détruire tous les ennemis*




### Comment gagner ?

C'est au point **1** qu'il faut se déployer. En effet, vous êtes beaucoup plus près du champ de minerai. Construisez l'essentiel, défendez la base avec trois bobines Tesla, une à l'ouest et deux au nord, répartissez des tanks tout autour de la base, construisez un aéroport. Tout au long de la partie, vous devrez découvrir le terrain. Une fois que vous aurez une belle armée, allez dans le village (point **2**), et cassez l'église ; vous y trouverez 2 000 dollars. Développez-vous, grandissez, et surtout mettez en place une armée monstrueuse (5 V2 + une vingtaine de chars moyens) ; il est temps d'attaquer la base **3**. Placez vos V2 au point **4** : ils tireront sur les structures de défense. Si des tanks ennemis attaquent, défendez vos V2 avec des chars. Pénétrez ensuite dans la base et rasez toutes les structures offensives. Là, je ne peux que vous conseiller de capturer un maximum de structures. L'une d'entre elles est quasi obligatoire, c'est la station relais au point **5**. Elle vous indique où vont tomber les prochaines bombes atomiques. Il est probable que vous en verrez une tomber sur... votre propre base, et attention, ça va faire méchamment mal. Vous n'aurez plus de chantier de construction. Il faut donc capturer un maximum de bâtiments ennemis. Et puis étaler sa base aussi. En principe, votre chantier de construction va sauter de toute façon. Amenez les 4/5e de vos troupes au point **6**. C'est assez facile mais il faut que vos troupes soient en surnombre. Amenez 3 V2 au point **7** : ils bombarderont allègrement les territoires que vous découvrirez. C'est par le point **8** que vos troupes se dirigeront vers la base ennemie (**9**). En fait, l'ordinateur ne reconstruit pas sa base. Les V2 se chargeront des bâtiments et les tanks des troupes ennemies. Ne détruisez pas le centre technique, au sud de l'ombre radar, il faut le capturer avec des ingénieurs.

**Savegame.015**

**A :** Les moissonneuses, c'est bien connu, sont conduites par des alcooliques qui fixent les tarifs à France Telecom. Gardez un œil sur eux, ou ils iront moissonner dans la base ennemie.

**B :** Les attaques en surnombre sont la clé de réussite de cette mission, n'hésitez pas.

**C :** Sauvegardez régulièrement, on ne sait jamais, on peut tomber sur une bombe atomique.

# Les niveaux cachés : Les fourmis

**POUR ACCÉDER À CES NIVEAUX, IL FAUT QU'AU MENU PRINCIPAL VOUS CLIQUIEZ SUR LE HAUT-PARLEUR, ET APPUYEZ SUR LA TOUCHE SHIFT EN MÊME TEMPS. ATTENTION, VOUS NE POURREZ REVENIR À UNE CAMPAGNE ENTAMÉE QUE PAR L'INTERMÉDIAIRE DES SAUVEGARDES.**

## Niveau 1 : *Contact*

**Ce qu'il faut faire :**

*a — défendre coûte que coûte la base*
*b — construire un maximum d'unités*

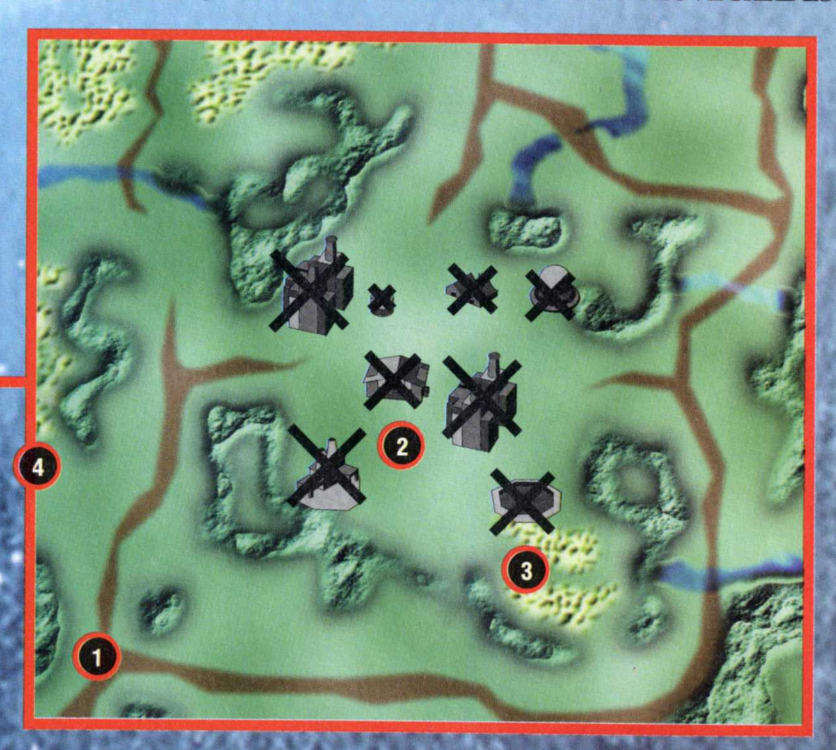
**Comment gagner ?**

Cette mission est très simple. Il suffit de résister une demi-heure aux assauts des fourmis. Plus vous défendrez bien votre base, plus ce sera facile pour la deuxième mission qui reprend en partie cette carte. Vous arrivez au point **1** ; dirigez vos unités au point **2**. Immédiatement, réparez toutes les structures, et envoyez la moissonneuse raffiner les champs, en **3**. Construisez des mitrailleurs, par dizaine, et placez-les devant les quatre entrées de la base. Lorsque les quatre entrées seront solidement défendues, ordonnez à la moissonneuse d'aller prospecter le champ **4**, avec l'appui de quelques fantassins. Continuez la mission en construisant, encore et toujours ; vous retrouverez toutes vos unités à la mission suivante.

**Savegame.016**

**A :** Construisez un poseur de mines et répandez-en plein autour du camp, pour une défense plus efficace.

**B :** À la fin, l'attaque sera plus violente que durant toute la partie ; ne relâchez pas votre vigilance.



# Les niveaux cachés : Les fourmis

## Niveau 2 : *Evacuation*

### Ce qu'il faut faire :

*a — libérer des villageois*
*b — détruire trois ponts*

### Comment gagner ?

Bon ! Vous arrivez sur cette carte comme vous l'avez quittée. Non, les minéraux ont repoussé, et si vous aviez encore votre moissonneuse, cela vous en fait deux maintenant. Amenez votre VCM au centre de la base, et déployez-le. Construisez une dizaine de chars, deux VBT pour investir les villages **1** et **2**. Lorsque vous entrerez dans chacun d'entre eux, les villageois sortiront. Dirigez-les vers les VBT, et revenez dare-dare à votre base. Attention car les fourmis ne vont pas rester plan-plan, et attaqueront dès votre arrivée dans les villages. Renforcez sans cesse les défenses de votre base. Envoyez quelques tanks nettoyer toute la partie ouest de la carte, notamment là où se trouve le transporteur maritime. Envoyez les villageois dans leur VBT dans ce transporteur (avec une escorte pour être sûr, mais ce ne devrait pas être nécessaire), et débarquez-les sur l'île **3**. Faites sauter les ponts **4** (il suffit de laisser une dizaine de tanks stationnés devant les ponts — les fourmis qui passeront dessus recevront des obus, mais le pont aussi).

**Savegame.017**

**A :** Attention aux fourmis rouges ; pas les plus foncées. Elles lancent des flammes. Vos mitrailleurs seront décimés par dizaines. Mieux vaut les chars.

**B :** Les bunkers, par contre sont très appréciables. Mais ne cherchez pas à utiliser des bunkers camouflés, ils sont aussi efficaces que les traditionnels, mais plus chers.




## Niveau 4 : *Annihilation*

### Ce qu'il faut faire :

*a — aller à l'autre bout de la carte*
*b — tuer toutes les fourmis et toutes les larves*
*c — tuer la Reine*

### Comment gagner ?

Vous démarrez au point **1** ; deux de vos soldats avancent, se font méchamment déchiqueter et c'est l'explosion. Je vous préviens tout de suite, j'ai pu finir cette mission sans perdre aucune unité en me servant sans cesse du commandant Stravos. Je ne peux donc que vous conseiller d'en faire autant. Dans la salle **2**, détruisez toutes les larves et avancez. En avançant prudemment, au **3**, c'est-à-dire pas à pas, en flinguant toutes les fourmis se dirigeant vers vous, vous réussirez à atteindre le point **4** qui fera surgir une bobine Tesla du sol, et éliminera pas mal de fourmis. Dans cette salle, faites exploser tous les bidons allez au **5**, tuez les fourmis et rétablissez le courant électrique (activez l'ordinateur). Réunissez toutes vos unités et dirigez-vous dans la salle **6** pour récupérer deux caisses qui «upgraderont» votre défense et votre attaque. Au point **7**, Stravos, éliminera les fourmis les unes après les autres, et toutes les larves du point **8**. Réunissez tout le monde pour prendre la caisse. Allez détruire les bidons salle **9**, puis dans le corridor **10**, faites de même. Stravos tuera les fourmis salle **11**. Réunissez toutes vos troupes salle **12**, après l'avoir nettoyée et actionnez le panneau de contrôle. Des renforts arriveront salle **11** suivis d'une ribambelle de fourmis. Faites revenir Stravos pour leur filer un coup de main, et admirez l'arrivée du tank mammouth. Stravos pourra éliminer toutes les fourmis de la salle **13** si vous agissez prudemment. Sauvegardez, la traversée du couloir **14** peut s'avérer dangereuse à cause des fourmis cracheuses de feu. Envoyez encore Stravos, et pénétrez salle **15** pour un nouveau massacre. Là, vous pouvez récupérer une caisse, encore une. Allez salle **16** (attention aux fourmis cracheuses de feu) ; surtout n'allez pas trop vite. Une fois que vous aurez réglé le compte de toutes les larves de la salle. Envoyez le tank mammouth et visez la Reine. Envoyez Stravos à la rescousse, la Reine ne sera plus qu'un mauvais souvenir. Achevez les larves restantes ; vous avez vaincu les fourmis.

**Savegame.019**

**A :** Stravos peut faire pas mal de choses, mais il n'est pas immortel ; pensez à le faire suivre par un docteur.

**B :** Salle **15**, quand vous prendrez le bonus, faites-le vite, car la Reine qui veille à côté peut vous atteindre.

## Niveau 3 : *Contre-attaque*

### Ce qu'il faut faire :

*a — détruire toutes les fourmilières*
*b — localiser la base ennemie et s'emparer des bâtiments*

### Comment gagner ?

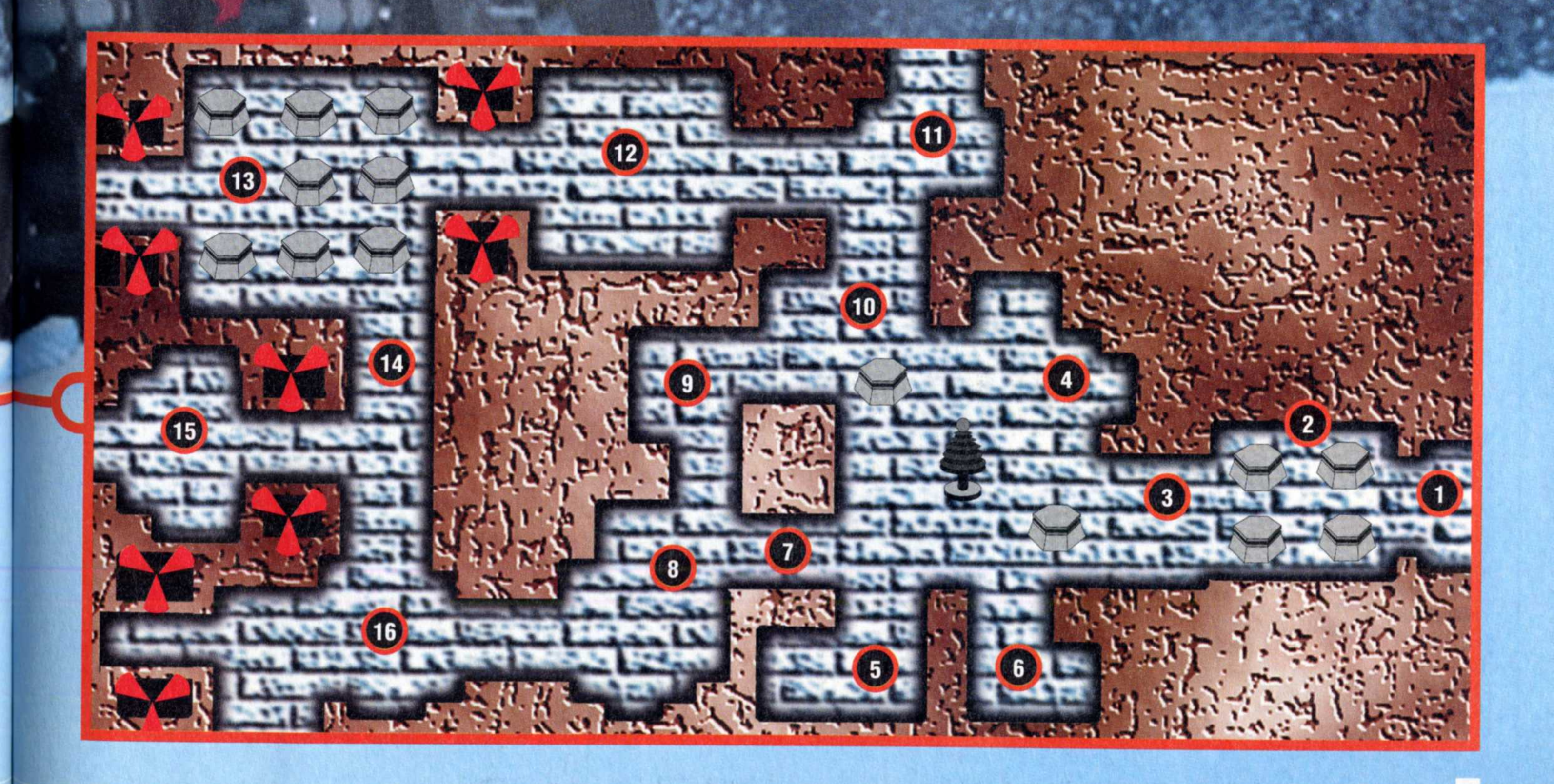
Là encore, il faut développer une base très bien défendue, au point **1**. Le problème, c'est que vous êtes à côté d'une fourmilière (**2**). Envoyez un de ces ingénieurs spécialisés juste sur la fourmilière, pour la gazer. Une de vos priorités est de construire un chantier naval au point **3**. Laissez ensuite un ou deux contre-torpilleurs au sud de ce port, pour qu'il tire sur les fourmis se dirigeant vers votre base par les passages à gué. Eparpillez plein de bunkers au nord et à l'ouest de la base. Levez une armée d'une douzaine de mammouths. Si vous n'avez plus d'épice, envoyez quelques troupes au nord pour défendre vos moissonneuses, au point **10**, quartier très riche en minéraux. Envoyez les mammouths successivement aux points **5**, **6**, **7**, **8** et **9** pour tuer toutes les fourmis qui se trouvent aux alentours des fourmilières. Il faudra qu'un ingénieur suive cette armée pour gazer les fourmilières juste après leur passage.

**Savegame.018**

**A :** Il serait dommage que vos ingénieurs spécialisés se fassent croquer par une fourmi. Avec vos tanks, attendez donc qu'une ou plusieurs fourmis sorte(nt) de son trou, tuez-la (les). C'est à ce moment qu'il faut envoyer le spécialiste.

**B :** Construisez quelques contre-torpilleurs, et envoyez-les faire un tour sur la rivière, histoire de massacrer les fourmis qui se prélassaient au bord du cours d'eau. Cela simplifiera la tâche des tanks.



**EN RÉSUMÉ**

Archibald et Roland sont deux frères. Enfin, si peu... Ce serait même plutôt le jour et la nuit, le feu et la glace, le Mac et le PC. Et la mort de leur père Lord Ironfist, qui a unifié les terres d'Enroth, n'arrange pas les choses car il n'a pas eu le temps de désigner son successeur. Archibald a donc pris l'initiative pour ravir le trône en éliminant ses adversaires, mais Roland ne se laissera pas spolier de ses droits et c'est alors tout le royaume qui sombre dans le chaos d'une guerre de succession impitoyable. Incarnant l'un des deux fils de Lord Ironfist, vous devrez conquérir le royaume. Aussi bien wargame que jeu de gestion, avec un soupçon de jeu de rôle, Heroes of Might & Magic 2 est un jeu d'une richesse inouïe où il faut gérer des troupes composées à partir d'une soixantaine de monstres différents (du sanglier au Dragon noir), apprendre les arts magiques et jouer de la diplomatie.
Et quand vous aurez récupéré votre trône, il vous restera les missions indépendantes ou l'éditeur de cartes pour continuer l'aventure pendant encore de longues heures....



**EN INFORMATIQUE, LES SUITES FONT GÉNÉRALEMENT LE BONHEUR DES JOUEURS. HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 N'ÉCHAPPE PAS À CETTE TENDANCE ET S'IMPOSE IMMÉDIATEMENT COMME UN GRAND CLASSIQUE QU'IL NE FAUT LOUPER À AUCUN PRIX !**

# Heroes of Might & Magic II

## *Si ce n'est toi...*

**éditeur**
NEW WORLD COMPUTING

**configuration**
486 DX2-66 Mhz,
8 Mo de RAM,
SVGA

**textes et voix**
ANGLAIS

**sortie**
DÉCEMBRE 1996

**Les cheat codes**

*Tapez les codes suivants pendant le jeu :*
*8675309 : révèle toute la carte*
*32167 : donne 5 dragons noirs*
*911 : pour gagner la partie*
*1313 : pour perdre la partie*
*123456789 : à taper pendant une bataille pour avoir de la chance.*
*En outre, dans le menu principal, vous pouvez cliquer sur la porte sans enseigne, à gauche, pour voir des photos de Might & Magic 6, tant attendu par les amateurs de jeux de rôle.*

**Bien que les stratégies varient en fonction des cartes et de votre façon de jouer, il y a certaines règles qu'il vaut mieux comprendre avant de se lancer dans l'aventure. En voici les principales.**

## I Que construire la première semaine ?

Si vous n'optez pas pour la guerre éclair (voir "l'attaque à outrance" plus loin), l'une des clefs pour gagner est la construction des villes. Il faut respecter un certain ordre de priorité car tout se joue souvent dès la première semaine.
Construisez d'abord le puits et la statue : ils vous permettront d'obtenir plus de troupes et d'argent rapidement. Construisez ensuite les bâtiments qui donnent des troupes qui tirent à distance puis les bâtiments des unités les plus rapides/puissantes.
Plus tard, il faudra améliorer les constructions pour avoir des unités plus puissantes. C'est l'heure du choix : améliorez les bâtiments des unités dont vous disposez en grand nombre, ainsi que les bâtiments des unités dont les caractéristiques augmentent le plus. Pensez à faire revenir les héros dans la ville où vous avez amélioré les bâtiments pour que leurs unités s'améliorent aussi (c'est bien sûr payant).



Prise de bec entre deux Phœnix.

Une fois que la ville commence à prendre forme, améliorez les écoles de magie pour avoir des sorts de plus haut niveau, puis implantez la construction qui permet l'unité la plus puissante (dragon, titan...).
La première semaine passée, finissez la construction de votre ville par les écoles de magie, puis tout ce qui permet d'améliorer les fortifications (fossés et tours).
Au sujet du marché : ce n'est pas une priorité de construction au début car il faut posséder plusieurs marchés pour que les prix deviennent abordables.
Ne construisez des marchés que lorsque vous aurez plusieurs villes. Notez cependant qu'au cours des campagnes, et en fonction des alliances que vous scellerez avec des monstres (dragons, ogres...), vous découvrirez qu'il n'est plus nécessaire de développer autant les villes et qu'il vaut mieux consacrer son argent à l'achat de troupes.


Duel de dragons au soleil

## II L'attaque à outrance

Au début de chaque scénario, les joueurs sont généralement de force égale et disposent de peu de troupes, éparpillées entre les héros et les villes. Si vous parvenez à éliminer quelques héros dès les premiers jours, vous augmentez vos chances de creuser l'écart avec vos concurrents. Pour arriver à ce résultat, engagez plusieurs héros la première semaine (trois ou quatre) et regroupez leurs troupes sous le commandement d'un seul.
Ralliez aussi les unités errantes pour accroître votre petite armée (les fées dans les bois, les méduses dans les ruines, les galopins dans les talus... sont prêts à rejoindre votre camp contre des espèces sonnantes et trébuchantes). Foncez alors sur les adversaires les plus proches pour les éliminer et, si possible, prenez d'assaut les villes (qui sont encore très faibles en début de partie).

## III Choisir le bon héros

Les héros ne sont pas tous aussi puissants. Pour choisir un héros, il faut étudier les troupes qu'il amène avec lui (c'est le facteur le plus important dans les premiers jours de la partie), ses compétences (attaque, défense...) et ses attributs (charisme, navigation...).



**Le barbare** (Barbarian) : pour gagner vite (et donc améliorer le score en fin de partie), les Barbares sont les meilleurs héros car ils se déplacent vite sur tous les terrains, même les plus accidentés, grâce à leur attribut Orientation. De plus, ils ont une puissance d'attaque élevée (2 points : c'est le maximum pour un héros débutant), et une troupe de départ efficace (des galopins et des orcs). Ils sont cependant incompétents en magie mais ce n'est pas trop grave car votre optique sera de gagner vite en éliminant immédiatement les adversaires et vous n'aurez pas à développer autant vos villes pour avoir des écoles de magie.


100 contre 1, mais ils n'ont aucune chance.



**Le mage** (Warlock) : ce héros est un bon deuxième choix parce que ses points de magie sont supérieurs à tous les autres et qu'il dispose aussi de bonnes troupes de départ : des gargouilles rapides qui donnent l'initiative et vous permettront d'immobiliser les troupes qui tirent à distance.



**Le magicien** (Wizard): proche du mage dans ses attributs, le magicien dispose de troupes de départ moyennes. Sa sagesse avancée lui permet cependant d'apprendre les sorts de niveau 4 et c'est le meilleur choix si vous choisissez comme stratégie de développer des villes (pour avoir des écoles de magie).



**Le nécromancien** (Necromancer) : l'avantage principal de ce héros est le sort de nécromancie qui lui permet de ressusciter les morts pour en faire des squelettes. Malgré tout, si vous n'avez pas de ville de nécromancien, ce héros est peu pratique car si ses troupes se mélangent avec des troupes régulières (c'est-à-dire vivantes), le moral sera au plus bas dans les combats.


La magie, y a qu'ça de vrai



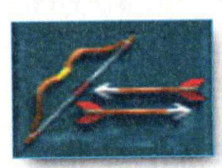
**Le chevalier** (Knight): c'est un peu une version édulcorée du barbare car il se défend mieux qu'il n'attaque, ce qui n'est pas vraiment un avantage (mieux vaut frapper fort plutôt que de savoir encaisser les coups). Ses troupes de départ sont aussi inférieures en qualité (les paysans sont définitivement trop lents et faibles) et ses attributs sont médiocres, à part son charisme plus élevé qui lui permet d'obtenir certains artefacts (ceux qui nécessitent un "True Hero").



**La sorcière** (Sorceress) : assez décevante, la sorcière dispose de mauvaises troupes de départ et d'attributs médiocres. Elle a cependant la navigation avancée et peut donc servir dans les scénarios où les déplacements maritimes sont importants.

## IV Les attributs secondaires des héros

En gagnant de l'expérience, vous pourrez améliorer les attributs secondaires des héros, mais tous les attributs ne sont pas tous aussi utiles. Voici la liste par ordre d'importance décroissant de ces attributs :

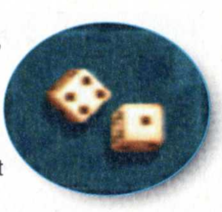


**Archery** (tirs à distance) : cet attribut est l'un des plus redoutables car vous accroissez rapidement la force de frappe de vos troupes qui tirent à distance (si vous atteignez le niveau Expert, vous augmentez de 50 % les dommages, ce qui revient en fait à augmenter les troupes de tir de 50 % et cela sans rien dépenser).



**Leadership** (charisme) : fort pratique pour améliorer le moral de votre armée et donc booster les combats, cet attribut servira à tous les héros sauf au nécromancien.

**Luck** (chance) : la chance, quand elle vous sourit, permet à une unité de bénéficier d'un second tour de jeu qui peut vous donner un avantage très sérieux, surtout si votre unité est nombreuse.



**Estate** (finance) : l'or est le nerf de la guerre et plus vos héros sont doués pour la finance, moins vous risquez de vous trouver avec des caisses vides. Cet attribut vous servira tout au long de la partie car les unités les plus puissantes sont hors de prix (en fait, c'est même un attribut vital si vous avez des villes de mages et de magiciens à cause des dragons et des titans).





**Logistic** (logistique) puis **Pathfind** (orientation) : plus votre héros va vite, plus vous augmentez vos chances de mieux répondre à la situation (par exemple, l'interception d'un ennemi). Grâce à l'attribut Orientation, vous pourrez en outre prendre des raccourcis à travers les terrains difficiles et gagner encore plus de vitesse.

**Wisdom** (sagesse) : indispensable pour apprendre les sorts les plus puissants, cet attribut n'est cependant pas nécessaire en début de partie car vous n'aurez pas encore les écoles de magie des niveaux 3 et plus.

**Mysticism** (mysticisme) : valable pour les héros magiciens uniquement, vous gagnerez du temps grâce à cet attribut qui permet de refaire plus vite ses points de magie sans avoir à retourner dans une ville ou sur un puits.

**Eagle eye** (œil d'aigle) : si vous destinez votre héros à être un grand magicien, c'est un attribut qui peut servir en début de partie, mais il est préférable d'apprendre les sorts en allant directement les chercher dans les villes ennemies conquises.



**Diplomacy** (diplomatie) : pratique pour gonfler rapidement vos troupes mais les monstres qui acceptent de changer de camp sont souvent chers : il faudra avoir beaucoup d'argent.



**Ballistic** (balistique) : cet attribut n'est pas utile car il faut attaquer une ville avec des unités volantes (pour passer au-dessus des murailles), des unités qui tirent à distance et quelques troupes de fantassins au cas où l'ennemi ferait une sortie.



**Scouting** (reconnaissance) : cet attribut est un gadget, sauf peut-être en tout début de partie, si vous recherchez vos premières ressources.



**Navigation** : inutile sauf si le niveau contient des zones maritimes.

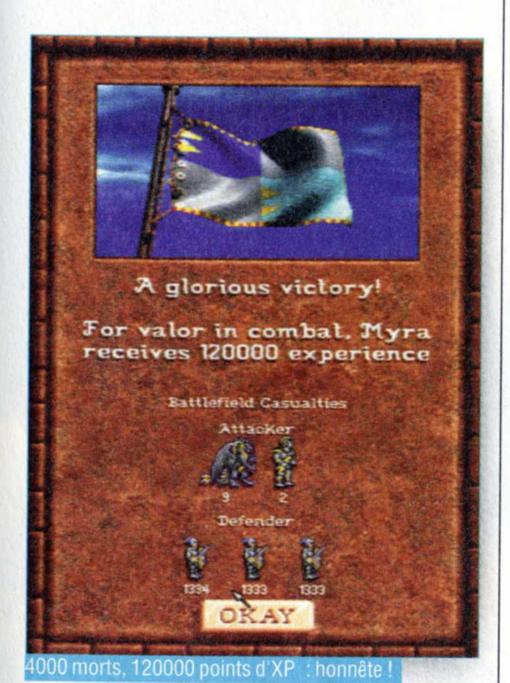

A la recherche de l'artefact ulti

## V Les monstres errants

Les monstres errants sont des unités sans leader qui attendent sur la carte. Vous avez 20 % de chances pour qu'il puisse rejoindre votre armée et il faut avoir



au moins une place libre dans votre armée.
Si vous avez le talent de diplomatie élevé, il est possible d'acheter n'importe quelle unité errante. Et plus votre talent est élevé, moins elles coûteront cher.
Il est donc important d'attendre d'avoir un personnage fort pour aller à la rencontre d'unités errantes, sauf si elles gênent l'accès à une ressource.
À défaut, si vous avez une armée cinq fois plus puissante, les monstres tenteront de fuir mais il vaut mieux les poursuivre pour gagner quelques points d'expérience.



4000 morts, 120000 points d'XP : honnête !

## VI Le moral

Une armée avec un bon moral est plus puissante, sauf pour les créatures du Nécromancien, qui ne sont pas sujettes au moral.
Évitez de mélanger des troupes provenant de villes différentes, car leur alignement différent baisse le moral.
Le moral est calculé ainsi :
**+ 1** par niveau de Charisme (Leadership) du héros.
**+ 1** si toutes les créatures ont le même alignement.
**- 1** si des troupes du Nécromancien sont mélangées à d'autres unités.
**- 1** s'il y au moins trois troupes d'alignement différent.
Remarque : l'alignement correspond au type d'unité qui appartient à chacun des héros. Il y a donc six alignements différents (par exemple, le griffon a l'alignement "mage" et le loup l'alignement "barbare").

## VII Mais combien sont-ils ?

Rien n'est plus rageant que de lancer une attaque et de découvrir que l'adversaire est trois plus nombreux que vous. En cliquant avec le bouton de gauche sur un ennemi (monstre errant, héros adverse, mine hantée...), le jeu indique sommairement le nombre d'unités par un terme. Le tableau qui suit indique l'évaluation du nombre d'unités dans une armée en fonction de ce terme :

**L'estimation du nombre d'unités**

| Nom | Nombre d'unités |
|---|---|
| Few | 1 - 4 |
| Several | 5 - 9 |
| Pack | 10 - 19 |
| Lots | 20 - 49 |
| Horde | 50 - 99 |
| Throng | 100 - 249 |
| Swarm | 250 - 499 |
| Zounds | 500 - 999 |
| Legion | 1000 - 4000 |


Le nain a mangé des fayots ?

## VIII Pas de quartier !

Le temps d'attaquer va rapidement survenir. Si votre héros est un magicien, assurez-vous que ses points de magie sont suffisamment élevés (sinon, allez au puits ou dans une ville avec un guide de magie avant d'attaquer).
L'attaque se fait toujours en trois temps :

- **attaque magique** : si vous avez l'initiative (grâce à une unité rapide), lancez tout de suite un sort magique. Préférez les sorts d'attaque (éclairs, boules de feu...) aux sorts de défense ou aux sorts particuliers (déplacement accélérés.) et visez les unités qui volent ou qui tirent à distance. Pensez à utiliser vos points de magie dans tous les tours suivants jusqu'à ce qu'il ne vous en reste plus.

- **blocage des unités qui tirent** : envoyez vos monstres volants attaquer des unités qui tirent à distance pour les empêcher de tirer (placez par exemple un griffon au milieu de deux archers pour les bloquer tous les deux). Vous remarquerez d'ailleurs que les unités qui tirent à distance sont toujours plus faibles au combat rapproché, ce qui vous donne un avantage supplémentaire.

- **phase de tir** : utilisez vos troupes qui tirent à distance pour tuer les adversaires qui s'approchent ou pour éliminer les unités de tir à distance qui ne sont pas bloquées par vos unités volantes.
Si vous avez des troupes fantassins puissantes, gardez-les en réserve pour protéger vos troupes qui tirent à distance en éliminant les adversaires qui s'approchent d'un peu trop près.

## IX Les astuces

Voici quelques conseils inclassables, mais qui peuvent vous sauver la mise :

**Méfiez-vous des fins de semaine** : c'est le moment qu'attend l'ordinateur pour prendre vos villes afin d'y acheter les monstres de la nouvelle semaine. Vérifiez donc toujours, quand vous arrivez en fin de semaine, que vos villes sont prêtes à se défendre et si vous voyez qu'une de vos villes non défendue va être prise, créez un héros, achetez toutes les unités disponibles en ville, puis partez avec votre armée pour amener ces troupes à un héros plus puissant qui reprendra la ville.



**Le ravitaillement en unités** : utilisez une chaîne de héros de bas niveau pour amener les troupes fraîches à vos héros puissants. En établissant ainsi une ligne de ravitaillement, vous pourrez faire des percées profondes en territoire ennemi avec un héros qui aura toujours des troupes fraîches.

**Les artefacts maudits** : pour se débarrasser de ce type d'artefact, engagez un héros, donnez-lui l'artefact puis envoyez-le au casse-pipe. Après sa victoire, l'adversaire devra se trimballer cet artefact.

Voilà, j'ai fait le tour de ce qui me paraissait vital pour mieux jouer mais si vous avez d'autres astuces, n'hésitez pas à les envoyer à la rubrique "Triche-Trash".
Au fait, je tiens à signaler aux joueurs fanatiques de ce jeu qu'on peut finir les deux campagnes en moins de 100 jours ; alors, à vos souris !

GUIDE

# Comanche 3

EN RÉSUMÉ

La guerre moderne sera technologique ou ne sera pas, à l'image du Comanche. Cet hélicoptère américain, développé par le constructeur Sikorsky, est le plus performant du monde (avec le Tigre franco-allemand, bien sûr), car il est capable de disparaître aux yeux des radars comme par magie. Consacré aux missions de reconnaissance, il peut frapper l'ennemi loin derrière ses lignes et revenir sans avoir été détecté !
L'éditeur Novalogic connaît bien cet hélicoptère pour en avoir fait un jeu qui connut beaucoup de succès. Pour cette nouvelle mouture, le réalisme a pris le pas sur l'arcade, tant au niveau du pilotage du Comanche que pour l'environnement plus complexe et détaillé. En outre la réalisation graphique bénéficie du nouveau moteur 3D, le Voxel Space 2, qui atteint des sommets en matière de rendu des paysages et pour le son, ce n'est ni plus ni moins que du Dolby Surround. Comportant de nombreuses missions dans les paysages les plus exotiques et bénéficiant d'options réseaux complètes, Novalogic nous a encore pondu un hit.





éditeur
NOVALOGIC
configuration
Pentium 133, 16 Mo de RAM, VGA
textes et voix
FRANÇAIS
sortie
MAI 1996

**La frontiere entre les simulations militaires et les jeux de simulation s'amenuise au point que les éditeurs de jeux se mettent à travailler pour l'armée. Novalogic n'en est pas encore là, bien qu'elle ait ses entrées chez Sikorsky...**

## *Comanche s'en sortir*

## Conseils de jeu

*Les codes*
*Pour activer les codes qui suivent, allumez la radio (touche "R") pendant que vous êtes à bord du Comanche et tapez :*
*RATZ : invisibilité complète mais temporaire (1 minute environ).*
*COWZ : immobilité temporaire des adversaires (1 minute aussi).*
*IPIG : munitions maximum accrues.*
*CAT9 : réparation des dégâts.*
*DOG9 : rechargement des munitions.*
*BAT9 : le Hellfire peut atteindre des bâtiments cachés par une colline grâce au guidage GPS (marche assez mal).*


Le Comanche.

Vous avez beau avoir l'habitude des simulateurs d'avion, si c'est la première fois que vous pilotez un hélicoptère, il va y avoir de la casse, car le pilotage est très différent. En avant pour votre première leçon.

## I Galops d'essai : les aides au pilotage

Pour les premières parties, mieux vaut choisir l'option mode de vol facile : le contrôleur d'altitude sera actif (pour corriger l'altitude en fonction du relief), vous ne pourrez pas non plus faire exploser le moteur en poussant le cyclique à fond, et vous ne pourrez pas plus casser le Comanche dans des figures et des vitesses de rupture. En Mode vol avancé vous piloterez le Comanche en situation réelle : c'est plus difficile, mais avec l'habitude on peut faire exécuter davantage de choses au Comanche.
Il y a trois aides au pilotage qui sont activées par défaut, et que vous pourrez couper après une période d'entraînement.

**Le blocage d'altitude** : en appuyant sur la touche "K", l'ordinateur de bord mémorisera votre altitude et la maintiendra automatiquement en fonction du relief bien sûr. Cela vous permet d'oublier un peu le collectif (l'équivalent de «la manette des gaz»), et de vous concentrer sur d'autres tâches. Pour maintenir n'importe quelle altitude, vous pouvez également appuyer sur les touches Alt+L et indiquer l'altitude souhaitée. Cette option ne peut pas être coupée dans le mode de vol facile.

**Limitation du collectif** : en coupant cette option, vous pouvez pousser le collectif, même au risque d'endommager l'appareil. Cela vous donne plus de réactivité grâce à des accélérations fulgurantes, mais il faut bien garder la tête froide, et penser à réduire rapidement le collectif dès que l'alerte est passée.

**Vol stationnaire** : le vol stationnaire vous permet de maintenir une position au-dessus d'un point précis en dépit du vent. Vous pouvez juste monter ou descendre. Pratique pour atterrir sans soucis, cette option peut être aussi utilisée dans les combats : il suffit de se cacher derrière une colline, et de faire des attaques successives en montant et en redescendant successivement pour se mettre à l'abri.


Le T-80 se cache pour mourir.

En ce qui concerne le pilotage en Mode avancé, ne disposant pas d'une manette des gaz pour régler le cyclique (les touches 1 à 0), j'ai pris l'habitude de laisser le pas du cyclique à la puissance de 5 par défaut pour maintenir une sustentation suffisante, et j'utilise les touches "+" et "-" du clavier pour maintenir ma hauteur en fonction du relief. Je ne change le pas du cyclique que dans les cas extrêmes : réduction du pas à moins de 5 pour atterrir ou augmentation du pas pour filer à toute vitesse à l'abri. En maintenant le pas à 5, cela vous évite aussi la tentation d'aller trop vite (bien que ce ne soit pas infaisable), et cela réduit vos chances d'être détecté (voir plus loin).

## II Chaque arme en son temps

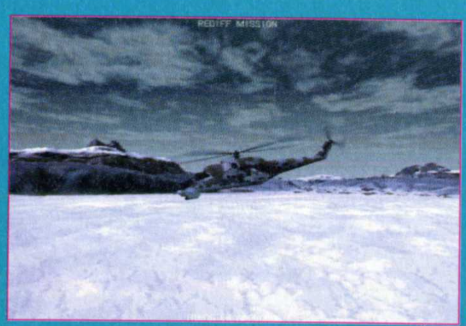
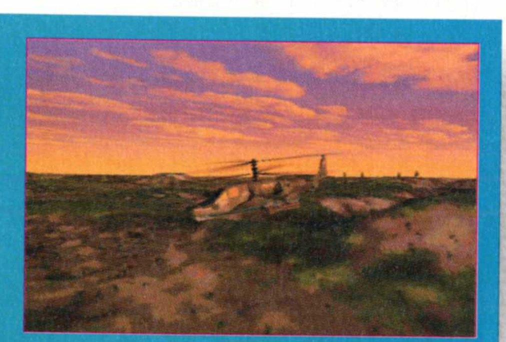
Le Comanche est un hélicoptère de reconnaissance mais aussi de combat, bien que toutes ses armes se trouvent dans une soute pour réduire sa signature radar. Cette soute a aussi le fort inconvénient de réduire la quantité de munitions embarquées, alors mieux vaut connaître à la perfection l'armement afin de ne pas le gâcher, car c'est très souvent par manque de munitions qu'on ne peut finir une mission.



**AGM-Hellfire** : c'est un missile à guidage laser, c'est-à-dire que le Comanche illumine la cible d'un faisceau radar guideur. Ce missile est destiné à la destruction des blindés, mais à la limite on peut l'utiliser contre des constructions ou des unités aériennes (dans ces situations il peut toutefois se révéler un peu trop lent ou pas assez puissant). L'un des attraits du Hellfire est que l'on peut changer de cible après s'en être servi (par exemple si vous découvrez un batterie de DCA au dernier moment), et l'inconvénient majeur, c'est qu'il faut maintenir le contact radar avec la cible jusqu'à sa destruction (si on perd le contact avec une cible en passant derrière une colline, rien n'est perdu : il suffit de le rétablir avant que le Hellfire ne s'écrase au sol). La technique la plus redoutable du Hellfire consiste à le tirer en aveugle (sans avoir désigner de cible) à l'abri d'une colline, puis à prendre de l'altitude pour illuminer la cible au dernier moment : c'est imparable.
Le Hellfire est donc votre armement de base contre les unités au sol.


Fidèle au poste.

**Stinger AIM-92** : ce missile ne doit servir que pour descendre les unités aériennes, car il manque totalement de force de frappe pour endommager un blindé (sauf peut-être à très courte distance). Une fois le Stinger verrouillé sur sa cible, puis tiré, vous pouvez l'oublier car il est autoguidé : profitez-en pour revenir à




L'Hokum, le Hind et le Havoc : vos bêtes noires.

l'abri avant que les hélicos ennemis ne vous rendent la pareille.

**Hydra-70 mm FFAR** : ces roquettes de 70 mm permettent d'arroser une zone mais manquent de force de frappe, et sont donc relativement peu efficaces contre les blindés lourds (il en faut parfois deux ou trois pour détruire un T-80). À l'usage, on se rend compte qu'il n'est pas aisé d'aligner une cible à la roquette tout en maintenant sa vitesse et son altitude : c'est donc une arme à réserver pour détruire des ennemis qui se sont regroupés (un convoi de camions, par exemple).


Une pluie de roquettes.

**Canon de 20 MM** : cette mitrailleuse de haute technologie est asservie au casque du pilote, et elle visera automatiquement la cible en cours (attendez que les deux petits carrés du viseur soient imbriqués avant de tirer), et elle est capable de détruire toutes les cibles (même les chars). Le canon n'est pas très efficace à plus de 1 500 pieds, et il vaut mieux garder les munitions pour les cibles les moins résistantes (antenne, château d'eau, réservoir... et surtout les autres hélicos !). Tirez toujours par petite rafale en regardant la caméra pour voir si vous touchez bien la cible.

**L'artillerie** : les petits gars de l'artillerie sont une vraie assurance-vie, car il font tout le boulot pour vous sans que vous vous exposiez au danger. Indiquez toujours des objectifs distants, car le pilonnage d'artillerie pourra détruire plusieurs objectifs dans un rayon autour de la cible. Si vous attaquez un convoi à l'artillerie, sélectionnez la tête de celui-ci, afin que les unités qui suivent dans le convoi arrivent sous le feu.


Pilonnage d'artillerie.

**Le coéquipier** : voir à la fin du guide.

# III Comment passer inaperçu

Le RAH-66 Comanche fait parti d'une nouvelle génération d'hélicoptères, grâce à ses caractéristiques de faible observation ; c'est un hélicoptère furtif, tout comme l'avion F117, qui essaye de passer inaperçu sur le champ de bataille. Le jeu traduit cette réalité en utilisant de nombreux algorithmes dynamiques (en temps réel) pour savoir si vous êtes repéré ou non.


Le QG ennemi.

## *Les méthodes de détection*

Il existe deux méthodes de repérage : la visibilité générale et les radars.
Pour la visibilité générale, chaque unité peut vous détecter en fonction de ses moyens : une frégate Nanuchka vous repérera à 360 °, bien mieux qu'un équipage de tank T-80, par exemple, dont la visibilité est réduite par les ouvertures dans le blindage. Cette visibilité générale est accrue par des imageurs thermiques (des caméras qui fonctionnent aussi bien de jour que de nuit), et par les sons (bien que très silencieux, le Comanche fait tout de même assez de bruit pour être entendu par l'ennemi).
Le radar, quant à lui, permet à l'ennemi de connaître votre vitesse, d'où vous venez, où vous allez et même parfois l'appareil que vous pilotez ! Les navires ont les meilleurs radars, et presque tous les avions sont aussi équipés de radar. Heureusement, la plupart des unités au sol n'ont pas de radar, sauf celles responsables de la défense antiaérienne, et que l'on trouvent généralement aux abords des bases aériennes ou des complexes industriels.
Pour ne pas mourir dès la première sortie, il va donc falloir trouver des brèches dans les zones de détection !

Le Comanche permet de dévier les ondes radar au lieu de les refléter, ce qui le rend plus difficile à localiser. Cela est dû à ses lignes externes très lisses qui font glisser les ondes autour de son fuselage. Mais dès que vous ouvrez la soute ou que vous laissez sorti le train d'atterrissage, vous brisez l'aspect lisse du Comanche, multipliant par deux vos «chances» d'être repéré : il faut donc TOUJOURS rentrer le train d'atterrissage (touche G), et fermer la soute (touche F) après chaque utilisation d'une arme qui se trouvait dans celle-ci (la soute s'ouvre en effet automatiquement quand vous tirez mais ensuite elle ne se referme pas automatiquement).


Train d'enfer.

Un détail qui a son importance : dans certaines missions, le Comanche sera équipé de réservoirs et de baies d'armement supplémentaires qui sont en externes : cela produit le même effet qu'une soute ouverte, et on ne peut malheureusement pas s'en débarrasser après s'en être servi, alors soyez encore plus vigilant !

La majorité des radars ennemis sont à effet Dopler, c'est-à-dire qu'ils vous repèrent bien mieux quand vous tournez autour d'eux (à un angle d'environ 90°), et perdent de leur efficacité si vous vous rapprochez en allant directement sur eux (ou si vous vous éloignez de la même manière). Il faut donc avoir des trajectoires rectilignes vers, ou à partir des radars ennemis.
Enfin, les radars ne voient pas à travers les objets, en l'occurrence le relief. À plus de cinquante pieds, vous serez presque à coup sûr abattu : prenez dès maintenant l'habitude de voler en rase-mottes, entre quinze et vingt-cinq pieds : même si cela vous paraît dangereux au début, les collines sont votre meilleure protection, et les radars perdront votre trace dans l'écho du sol et les faux échos (arbres, rochers...). Déterminez votre route en fonction de ce relief : volez au-dessus du lit des rivières, et toujours à l'abri des plus hautes collines, même si ce n'est pas la route la plus directe : c'est l'État qui paye l'essence de toute façon.
Le vol à basse altitude (ou vol tactique) vous permet en outre de réduire les risques de repérages visuel et sonore, d'autant plus que le jeu gère les ombres et le contre jour : avec le soleil dans le dos et dans l'ombre


Ma douce Nanouchka.

d'une colline, il faudra avoir une bonne vue pour vous repérer ! Pour les missions de nuit, vous éviterez absolument d'avoir la lune dans le dos pour ne pas être vu (quand on vous disait que Comanche 3 était devenu un jeu réaliste).
Pour lutter contre les oreilles indiscrètes, vous devrez enfin voler lentement : plus vous poussez vos moteurs, plus vous augmentez vos «chances» d'alerter l'ennemi, alors levez le pied, rien ne presse.

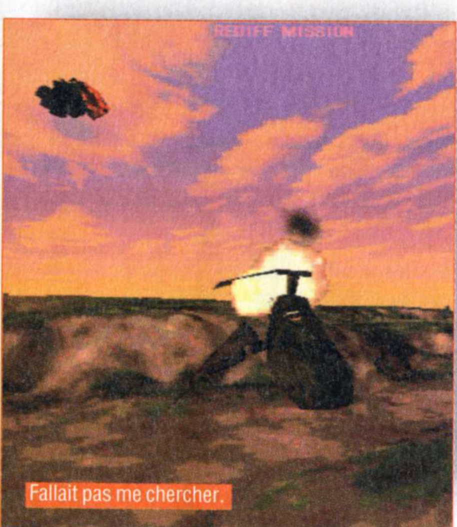


Destruction de convoi.

## IV Conseils divers

### Ici et là

Quand vous serez repéré, les conversations radio vont aller bon train, l'adversaire indiquant votre position. Vous entendrez parfois ces messages d'alerte. Profitez-en alors pour jouer la fille de l'air, et disparaissez d'un endroit où vous avez été vu pour réapparaître dans un autre secteur : ne craignez pas de mettre plus de temps, vous n'avez généralement pas cette contrainte à prendre en compte.




Fallait pas me chercher.

### Seul contre tous

Voler en compagnie d'une escadrille d'hélicoptères Apache procure un sentiment de confiance, et on se sent plus fort : cruelle erreur ! Les Apaches, ou tout autre appareil ami, sont de conception ancienne, et ils seront les premiers à être repéré : volez aussi loin d'eux que possible pour votre salut.



Le Tunguska est conçu pour vous abattre.

### Mais quel abruti !

L'intelligence de votre coéquipier est on ne peut plus «artificielle» : il vous rentrera dedans même si vous ne bougez pas, il oublie de fermer sa soute, il n'utilise pas les armes qu'il faut au bon moment, il vole trop haut, ou il vous tire dessus parce que vous êtes sur sa ligne de mire. À croire que c'est un traître ! Prenez vos distances du coéquipier par simple soucis de préservation, et utilisez -le pour détruire les chars et les constructions après avoir fait vous-même le ménage des unités antiaériennes et des hélicos contre lesquels il se montre vraiment incapable. ■



Le BRDM n'est pas le plus dangereux.




## Passe le permis d'abord...

Avant de vous lancer tête baissée dans le troupeau des ennemis en ne pensant qu'au carnage, il faut que vous compreniez qu'Interstate 76 n'est pas un jeu bourrin. Enfin, pas seulement. Il vous faut d'abord bien saisir le but de la mission, trouver la faiblesse des ennemis, étudier la configuration du terrain pour équiper au mieux votre véhicule. Et pour l'équiper, il faut récupérer des pièces sur le théâtre des opérations. Ne vous inquiétez pas trop pour cela, Skeeter s'en chargera pour vous.

## Détrousseur de cadavres

Après chaque mission, récupérez les pièces détachées abandonnées par vos nombreuses victimes. Faites effectuer des réparations par Skeeter, et tâchez d'équiper au mieux votre voiture. Les armes les plus puissantes ont souvent peu de munitions, aussi pensez à prendre une mitrailleuse de base pour balayer l'horizon lors des combats. Ne tirez pas vos missiles en salves, mais seulement lorsque vous avez une ligne de vue stable. Enfin, regardez bien votre rétroviseur intérieur : grâce à lui, vous pourrez canarder vos poursuivants. Normalement, le flingue permet de ne tuer que le pilote adverse, sans abîmer sa voiture. Malheureusement, viser en regardant de côté tout en conduisant s'avère tout de même très délicat... La meilleure stratégie consiste à tourner presque sur place pour shooter ses ennemis sur le flanc, là où il n'y a pas d'arme (sauf ceux qui ont des tourelles...).

## Passez chez le garagiste

Entre chaque mission, il est possible de modifier son véhicule, ce qui est parfois nécessaire. Les suspensions permettent de limiter les dégâts lorsque vous roulez sur des terrains accidentés, et vous donnent, comme les pneus, une meilleure tenue de route. Prenez garde à l'état de vos roues, car finir une mission avec un pneu à plat n'est pas chose franchement aisée. Ces deux éléments doivent toujours être choisis parmi les meilleurs disponibles, car la différence de poids est négligeable.

Concernant les armes, prenez en priorité les suivantes :

**Mitrailleuse cal 30 :** rapide, bien fournie en munitions, et plus efficace par paire «linkée».

**Mitrailleuse cal 50 :** destructrice, surtout par deux.

**Mitrailleuse cal 7,62 :** le must, car très véloce et extrêmement bien fournie en munitions.

**Canon de 30 mm**, le seul canon vraiment efficace, car il compense sa faible cadence de tir et le peu de munitions disponibles par une puissance impressionnante. C'est l'une des armes les plus puissantes avec le **canon Hades**, disponible très tardivement dans les missions.

L'idéal est de monter ces armes sur une tourelle, car une fois lockée sur une cible, l'arme l'allumera sans discontinuer (un conseil : changez de radar avec la touche «Z» lorsque vous l'utilisez, car vous verrez si votre ennemi est caché derrière une montagne ou sur le bord de la route, vous pourrez ainsi économiser vos munitions).

Concernant les missiles, il vaut mieux utiliser le **Dr Radar**, missile à tête chercheuse le plus puissant. Le **FireRite** n'est pas guidé et est tiré par rafale de trois. L'**AIM-Nein** est la moyenne entre les deux, guidé, mais pas très puissant. Même si les missiles sont guidés, tirez-les de près, en ligne, car sinon ils risquent de rater leur cible. Un mot concernant les **Cherub** : deux seulement sont disponibles, mais chacun d'entre eux peut détruire directement un ennemi, ce qui n'est pas négligeable. En revanche, accrochez-vous pour en obtenir !

Les **lance-flammes** sont eux aussi très efficaces si vous envisagez le combat au corps à corps, car ils endommagent toutes les parties du véhicule adverse quel que soit son blindage. Évitez-le comme la peste lorsqu'il est utilisé contre vous.

Les **mortiers**, enfin, sont très efficaces car ils n'ont pas besoin de toucher directement leur cible pour l'endommager. Les gadgets peuvent se révéler très utiles ou inintéressants. Choisissez les suivants en priorité. Les **structo-bumpers** doublent le blindage avant et arrière de votre véhicule, ce qui est indispensable pour jouer les béliers ou affronter des tirs de missiles. La **nitro** vous sera parfois vitale, lorsque vous devrez franchir un ravin par exemple, ou pour atteindre un point précis en un temps limité. Le **radar jammer** permet d'éviter les missiles ennemis, ce qui est une bonne chose quand on voit les dommages qu'ils occasionnent. Enfin, l'**X-Aust brake** divise par deux la distance de freinage, ce qui vous permet de mieux maîtriser votre voiture lors des dérapages, surtout si elle est très lourde.

### Les cheat codes

*Pendant une partie en mode Trip, maintenez enfoncées «Ctrl» et «Shift», puis tapez GETDOZN. Toutes les voitures vous fonceront dessus. Si vous voulez gagner sans trop vous embêter, utilisez un éditeur qui vous permettra de configurer votre véhicule comme vous le souhaitez, ce qui devrait grandement simplifier votre tâche. Allez donc faire un tour chez votre marchand de journaux, vous en trouverez un tout prêt dans PC Collector n°10 de ce mois-ci.*

## Le B.A. BA du combat

Une dernière chose : lockez toujours vos cibles, car une flèche vous indique leur position, atout non négligeable lors des combats de proximité ; utilisez la carte pour ne pas vous perdre lors des missions, et tout se passera bien. Lorsque vous avez accompli une partie de la mission, consultez le bloc-notes (touche n) pour voir ce qu'il vous reste à faire. J'allais oublier : démolissez toujours en premier les véhicules équipés d'une tourelle avec les armes les plus puissantes, car ils vous occasionnent des dégâts considérables, et faites attention au lance-flammes, qui risque de détruire très vite vos armes. Lorsque vous êtes locké par un missile, un signal sonore retentit et vous avez alors deux solutions : utilisez le radar jammer si vous en avez un (mais vous ne pourrez plus locker les autres durant quelques secondes), ou effectuez une manœuvre d'évitement, en sortant de la route par exemple, ce qui endommagera votre châssis. Lorsque vous êtes suivi, larguez des blocs ou des mines pour que cela cesse, ou effectuez un tête-à-queue en utilisant le frein à main (touche «W»). Si vos ennemis n'ont des armes qu'à l'avant ou à l'arrière (pas de tourelles ni de missiles), tournez sur vous-même à faible vitesse pour les allumer de côté. Visez en priorité les parties faiblement blindées du véhicule (vous pouvez les tester grâce à la barre d'état qui s'affiche lorsqu'ils sont lockés).

## EN RÉSUMÉ

Nous sommes en 1976, en Arizona, mais un 1976 «parallèle» où la police est achetée par la mafia. Seul un groupe de justiciers, les auto-vigilants, intervient pour faire régner l'ordre à coup de missiles et de mitrailleuses. Pour venger votre sœur assassinée par Antonio Malochio, vous reprenez sa voiture et vous vous lancez dans une folle équipée destructrice. Préparez-vous à voir un spectacle à la croisée de Manix, Mad Max et Dirty Harry. La difficulté vient souvent du fait qu'il faut défendre une zone ou un véhicule sans défense contre les attaques acharnées des ennemis.

# Conduite accompagnée...

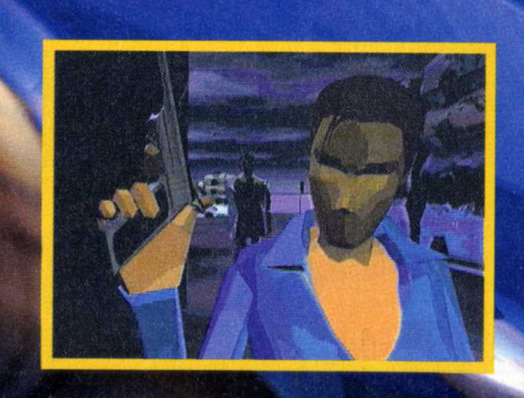
ON ATTENDAIT DEPUIS LONGTEMPS UN JEU DE VOITURES QUI NOUS ÉCLATE VRAIMENT, EN RESTANT DUBITATIFS DEVANT LES JEUX DE 4X4. ACTIVISION EST PASSÉE PAR LÀ, ET NOUS OFFRE ICI LE JEU DE COURSE LE PLUS DÉLIRANT DU MOMENT, ET LE PLUS ATTENDU. ATTENTION, CE JEU A L'AIR BOURRIN À PREMIERE VUE, MAIS NE VOUS LAISSEZ PAS GUIDER PAR LA PREMIERE IMPRESSION, CAR DERRIERE LE COTÉ FUN SE CACHE UN JEU AXÉ SUR LA RÉALISATION DE MISSIONS BIEN PRÉCISES À LA DIFFICULTÉ CORSÉE.

**éditeur**
ACTIVISION
**configuration**
Pentium 90, 16 Mo, W95
**textes et voix**
FRANÇAIS
**sortie**
JUIN 97

## Un Walk Through qui roule...

### 1ère mission : *code + conduite*

Vous montez pour la première fois dans la Piranha de votre sœur ; aussi, Taurus vous prend par la main en vous expliquant pas à pas en quoi consiste une mission d'auto-vigilance. Vous devez suivre Taurus jusqu'à Seagraves. C'est facile : restez derrière lui ! Regardez la carte, et repérez les lieux. Il y a un raccourci qui va vers l'est et que Taurus va emprunter, mais pas d'inquiétude, il vous préviendra assez tôt. Arrivé sur les lieux, Taurus vous demande de faire exploser un dépôt de feux d'artifice. Celui-ci est droit devant, sur la gauche. Deux missiles suffisent. Retournez auprès de Taurus. Les choses sérieuses vont bientôt commencer : il va falloir défendre un resto aux côtés de Taurus. Ne laissez personne s'échapper : poursuivez ceux qui fuient (lockez-les en utilisant la touche «T») et abattez-les.
Récupérez les pièces détachées (des pneus, une mitrailleuse et un lance-missiles, pour avoir des armes de rechange). Faites-les réparer par Skeeter, et en avant pour la mission suivante.






## 2e mission : *Corrida avec Taurus*

Comme d'habitude, suivez Taurus. Il va tourner à gauche et s'arrêter au pied d'un château d'eau. Il vous propose une course, mais c'est pour vous habituer à la conduite. Il a un moteur beaucoup plus puissant que le vôtre, et vous n'avez pas besoin de finir premier. Après cette «épreuve», vous revenez à des choses plus sérieuses. Il vous faut tuer des terroristes avant qu'ils fassent sauter l'école, au nord. À la première intersection, des bandits apparaissent : foncez dans le tas. Vous verrez que Taurus vous «abandonne» à votre triste sort. Vous devez faire vos preuves, alors pas de quartier.



## 3e mission : *"Coup de bar"*

Il vous faut détruire le bar D. Regardez la carte : c'est plein sud sur la route 114. Attention à ne pas tirer sur Taurus lors de l'affrontement avec la «horde sauvage». Les ennemis ne sont pas trop dangereux pour le moment, mais ils commencent à utiliser de l'huile. Lorsque vous aurez tué tous les bandits, il vous restera à détruire le bar D situé après le pont. Vous pouvez utiliser des missiles ou la mitrailleuse. Après le combat, vous pourrez enfin récupérer des armes plus puissantes, comme une mitrailleuse calibre 50, des blocs de béton à larguer sur la route (terribles pour les suspensions de vos poursuivants), des freins et des suspensions plus performants, ainsi que le «nitrous oxide» qui vous donnera une accélération fulgurante (et vous allez en avoir bientôt besoin).

## 4e mission : *Qui dort frime*

Alors que vous dormez, vous entendez un message à la radio, adressé à votre sœur. Vous devez affronter trois fous dans une course : il vous faut les tuer après avoir fait quatre tours. Le temps imparti est donc très court. Prenez garde au premier virage, plutôt vicieux. Ne tuez pas le leader, sinon vous perdrez la course. Restez plutôt dans son sillage, pour le gratter à l'arrivée. Cela dit, n'hésitez pas à shooter vos adversaires, ainsi ils quitteront la route et vous pourrez finir premier plus facilement. Lorsque vous êtes poursuivi, utilisez votre arme arrière, sans trop viser, toujours dans le but de ralentir les autres (les blocs de béton sont pratiques aussi). Lorsque vous serez arrivé premier, il vous faudra encore vous débarrasser d'eux, mais sans avoir à suivre la piste, ce qui est tout de même plus facile.

Tout cela n'étant qu'un rêve, les dégâts que vous subirez n'existeront plus à votre réveil, donc aucune inquiétude à avoir. En revanche, vous ne récupérerez rien après cette «mission».

## 5e mission : *Long comme un jour plein de pains*

Les choses sérieuses commencent. Taurus a été pris dans un guet-apens ! Vous devez aller le sauver, mais ça ne va pas être une sinécure ! Tout d'abord, vous devez vous rendre sur la route 87. Vous aurez à affronter deux types, acharnez-vous sur chacun d'eux. N'hésitez pas à percuter le premier pour endommager sa voiture, et tirez-lui dessus. Il s'évertuera à déposer de l'huile partout, mais il devrait mourir assez vite. Continuez vers l'est (ne remontez pas tout de suite sur la route, attendez que son niveau ait baissé, sinon vous risquez d'endommager un peu votre voiture, et la suite de la mission va la mettre suffisamment à rude épreuve !). Le deuxième ne devrait pas vous poser trop de problèmes non plus. Lorsque vous aurez fini de vous amuser, dirigez-vous vers les fumées au loin, au sud-est : Taurus est là, à côté de la deuxième carcasse (voir photo 1). Tuez le nouveau bandit qui arrive sur la route. Lors de ces combats, n'hésitez pas à utiliser vos missiles pour limiter la durée des affrontements et préserver au maximum votre voiture.

Lorsque vous aurez transporté le corps de Taurus dans votre voiture, vous devrez rejoindre Skeeter à son camion. Là, c'est une toute autre tactique que vous devrez suivre : tournez à la première à droite, et foncez sans vous préoccuper de vos poursuivants car, d'une part ils sont très nombreux, et d'autre part un hélicoptère a pour but de faire sauter la camionnette. Concentrez-vous sur la conduite dans la montagne, car une chute vous serait fatale et il vous faudrait tout recommencer (donc restez toujours sur la route). Après le premier type en embuscade, il y a un pont à ne pas rater. Le deuxième type qui apparaît sur votre radar droit devant vous signale la prochaine difficulté : la route est barrée, et il faut contourner l'obstacle, alors n'arrivez pas trop vite dessus. Lorsque vous amorcerez votre descente, foncez tout droit, et sautez au-dessus du ravin. C'est là que la nitro va se révéler très utile. Il vous faut sauter le ravin à une vitesse d'environ 110 Mph ; aussi n'attendez pas trop pour déclencher l'accélération, mais ne le faites pas trop tôt non plus. Malheureusement, cela dépend de l'état de votre voiture. En supposant que vous n'ayez pas de pneu crevé, activez la nitro juste avant d'attaquer le pont. Après, il vous suffit de suivre la route. Quand vous aurez atteint la grange, la mission sera «over».

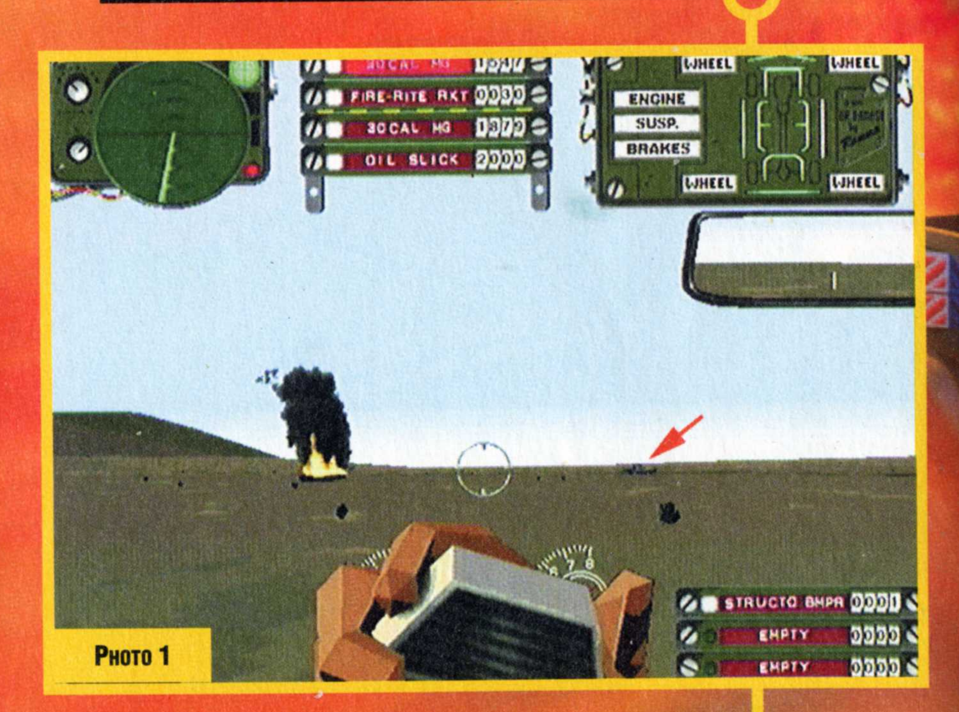
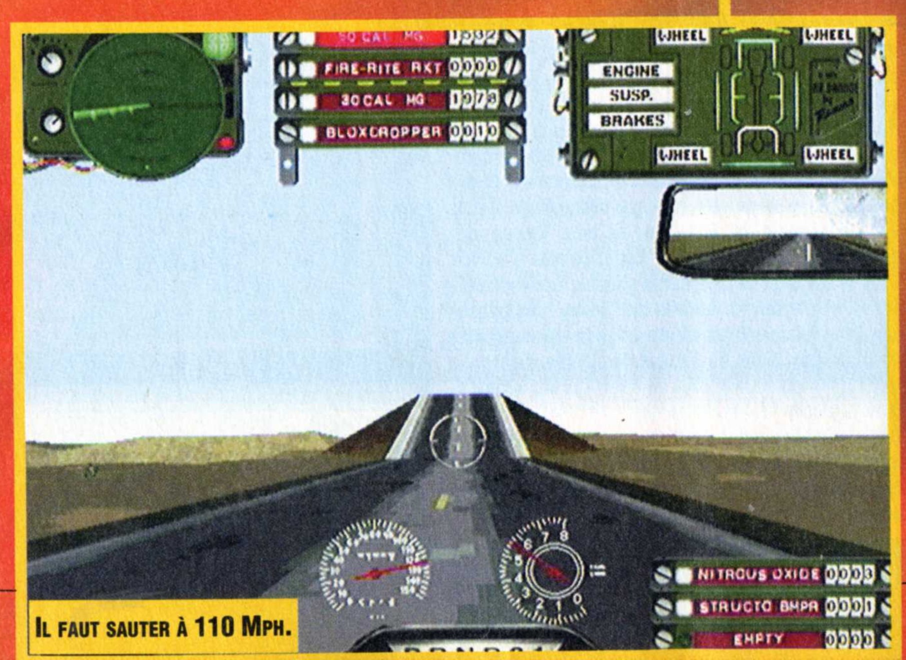



Photo 1




Il faut sauter à 110 Mph.

## 6e mission : *Station sévices*

Taurus est en «soins intensifs» auprès de Skeeter, et votre voiture a besoin d'essence. Cela dit, la station n'est plus. No problemo, il faut vous rendre à une autre station-service. Pour cela, empruntez le raccourci en terre vers l'est, indiqué par le panneau. Faites quand même attention, car il y a beaucoup de circulation. Vous devez aller vers le nord. Il y a un pont cassé à franchir : foncez (pas la peine d'utiliser la nitro, ça passe à 80). Prenez l'embranchement à gauche. Il y a une montée (pas de problème), puis deux ponts et un saut juste après : avant d'arriver sur le premier pont, déclenchez la nitro, et tout se passera bien (plus ou moins). Retrouvez la route, et prenez la direction nord. Il y a — encore — un saut, mais qui se passe sans nitro. Après quoi, continuez plein nord et vous vous retrouverez sur la route : prenez à gauche, vers l'ouest, et vous arrivez à la station-service. Une séquence cinématique vous prévient de l'arrivée de gros ennuis.
Il vous faut protéger la station de ces fous dangereux. Attention, il y a une voiture noire, plutôt costaud. Tournez autour de la station pour la protéger si vous les voyez trop s'approcher. Après la destruction des deux tarés, une voiture armée s'approche et vient vous aider car d'autres fous viennent pour finir le travail : la galère commence, car il faut tuer tout le monde sans pour autant abandonner la station-service, ni tirer sur votre coéquipier. Il y a plusieurs voitures noires, très solides, aussi ne tirez qu'à bon escient (et pas sur la station de préférence !). Ce ne sera pas une partie de plaisir, mais la technique est la suivante : restez près de la station, et lockez la voiture la plus proche. Lorsque vous la perdez de vue, tournez et utilisez le frein à main en contrebraquant (accélérez, tournez à droite, par exemple, appuyez sur «W» pour déraper, et tournez à gauche en accélérant pour vous retrouver dans l'axe). N'utilisez les missiles que lorsque vous êtes à bout portant, et ne balayez pas l'horizon, car il y a tellement de voitures que vous risquez de vous retrouver à court de munitions.




LES FLICS VOUS FERONT SOUFFRIR !

## 7e mission : *Mort aux vaches !*

Vous apprenez que vos ennemis ont l'intention de construire une bombe, et qu'ils en ont les moyens financiers. À vous de les en empêcher. Malheureusement, dès le départ, vous êtes bloqué par un barrage de ripoux qu'il faut éliminer. Pour cela, plusieurs choses. Tout d'abord, reconfigurez votre voiture, en mettant un minimum de renforts sur le châssis (15 partout), et en blindant l'avant et l'arrière (du genre 200 et 100). Votre voiture devient un char d'assaut qui ne craint plus grand-chose. Prenez des armes efficaces, par exemple un canon de 20 et une mitrailleuse de 30, que vous «linkez» avec la touche L. L'idéal est d'avoir une tourelle de 50 et un canon de 50, car dans ce cas la mission prendra très peu de temps ! Du fait de la faiblesse de votre châssis, évitez au maximum les blocs que lâche la flicaille, et ne faites pas trop de «hors piste». Lorsque vous apercevrez les flics, approchez-vous lentement de leur position, et tirez sans attendre que la séquence non interactive se déclenche (n'oubliez pas de locker une cible). Vous pouvez acculer l'un des flics au fond du passage, et lui tirer dessus à bout portant, ce qui en éliminera un assez rapidement. Passez en première vitesse pour être plus maniable, et cartonnez un maximum, en ne roulant pas trop vite. Pour peu que vous ayez mis un lance-missiles à l'arrière, les keufs vont souffrir ! Dès qu'il ne reste plus qu'un flic, il s'avoue vaincu et fait ouvrir la barrière. Vous vous approcherez donc logiquement de ce point hautement stratégique lorsqu'il n'y aura plus grand monde autour de vous. Vous pouvez descendre l'hélicoptère en le lockant avec une tourelle, mais bien souvent il disparaît dans le feu de l'action.

## 8e mission : *Ils veulent vous faire l'entrepôt*

Vous devez récupérer les plans de la bombe. Sur la route, deux types vous agressent : le premier a un lance-flammes à l'arrière, attaquez-le donc de côté ou de face, en revanche le second a un canon qui risque d'endommager sérieusement votre voiture si vous le collez trop à l'arrière. Éliminez-les au plus vite, en sachant qu'une fois en difficulté, ils fonceront vers la ville. Vous n'avez pas le temps d'arriver avant que l'hélicoptère décolle. Vous devez malgré tout défendre l'entrepôt «Fletcher & sons». Une première voiture arrive du sud, avec un canon sur tourelle, c'est donc le plus dangereux, et vous devez le tuer de toute urgence. Ne vous éloignez pas trop de l'entrepôt pour autant, sous peine de le voir exploser. Suivez le même genre de stratégie que pour la défense de la station-service, en gardant à l'esprit que deux autres voitures arrivent en renfort ! Là encore, blindez au maximum la carrosserie aux dépens du châssis, et choisissez les armes les plus mortelles. À la fin de la mission, vous devriez récupérer des armes intéressantes (mortiers, tourelles, mines, canons de 7,62), un gros moteur (432 cl SHO V8), des roues de 15 et quelques autres babioles.

## 9e mission : *Faire danser Calisto*

Vous devez capturer Calisto. Un seul gars ? Facile, allez-vous me dire. Pas tant que ça, car le petit père est plutôt solide : le blindage à l'arrière de sa voiture est vraiment impressionnant, et son armement antérieur n'a rien à envier à qui que ce soit. L'idéal est donc de monter une tourelle et une mitrailleuse puissante (ou un lance-missiles si vous n'avez qu'un calibre 30), de blinder à fond votre avant, de monter un poseur de mines et un mortier à l'arrière. Adoptez la tactique suivante : ses côtés étant très faibles, profitez des virages pour les endommager au maximum. Dès que possible, passez devant lui, et larguez des mines en le pilonnant avec le mortier. Attention, surtout ne le tuez pas ! Dès qu'il capitule, cessez le feu, sinon vous perdrez la partie. Cette mission n'est vraiment pas difficile, pour peu que vous soyez bien équipé, et que vous ne fassiez pas d'erreur de pilotage.


UN SALE QUART D'HEURE POUR CALISTO...




## 10e mission : *Tatum, tanks, tueurs*

Le van doit se rendre à Tatum, mais il y a un barrage de flics droit devant. Dépassez le van, et prenez la route en terre à droite juste avant le barrage. N'essayez pas de les tuer, car il y a deux tanks bien plus puissants que vous : il suffit que le barrage soit levé. Pour cela, continuez à avancer vers le nord jusqu'à ce que les flics annoncent qu'ils vous poursuivent : le van peut passer car la route est libre. Continuez sur cette route en faisant attention aux dangers : il y a un saut à effectuer, mais n'abusez pas de la nitro (vous risqueriez de sortir de la route et d'endommager votre châssis). Si pareille mésaventure vous arrive malgré tout, continuez à côté de la route, en vous dirigeant vers les ennemis détectés par le radar. Lorsque vous serez revenu sur la route, vous serez confronté à deux flics en embuscade : engagez-les. Continuez vers l'ouest pour rejoindre le van qui vous appelle avec des trémolos dans la voix. Il y a quatre voitures de flics à anéantir, et la difficulté dépendra une fois de plus de votre armement.

## 11e mission : *Rivière de déments*

Ici, pas la peine d'armer sa voiture de façon spéciale, même s'il va y avoir pas mal d'ennemis. En fait, il y en a tellement qu'il faut plutôt les éviter ! Par contre, blindez un maximum l'arrière de votre voiture (à cause des missiles des hélicoptères), et ne négligez pas le châssis, car vous serez amené à le maltraiter. Prenez éventuellement une tourelle pour tirer sur les hélicos. Vous devez ici traverser le pont de la rivière Pecos. Le chemin est le suivant : tournez à gauche et suivez la route en terre. Une fois arrivé sur l'asphalte, tournez vers la droite (vers l'ouest - photo 1).

Continuez vers l'ouest jusqu'à ce que vous atteigniez le premier pont. Franchissez ce pont, puis tournez à droite sur la vieille piste en terre (le deuxième pont explose si vous vous en approchez - photo 2). Continuez sur cette route (celle de gauche à la fourche), jusqu'au virage à droite, là où vous apercevez une autre route en face. Empruntez-la en tournant à gauche de façon à être orienté ouest (photo 3). Continuez plein sud, et choisissez la route de droite, qui passe dans le canyon. Prenez toujours les routes de droite lorsque le choix se présente.

Après un très dur passage (hélicoptères qui vous balancent des missiles, tourelles sur le côté de la route, voitures ennemies très nombreuses), vous apercevrez une route en terre marron foncé sur votre gauche (on la voit vraiment mieux sur la photo 4). Prenez-la. Arrivé en haut, prenez le pont, puis foncez en évitant les tirs des tourelles (zigzaguez un max').

Vous arrivez bientôt face à une bonne vieille route en asphalte : tournez à gauche et rejoignez Taurus : arrêtez-vous sur le côté de la route lorsque Taurus se fout de vous (sinon, vous perdez la mission !).

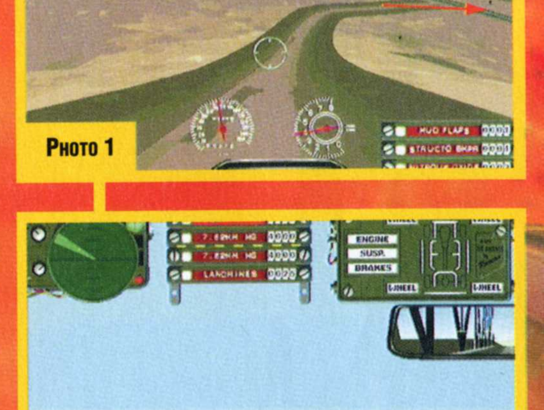


Photo 1

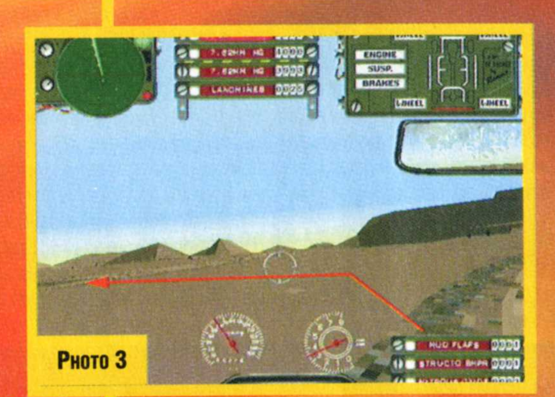


Photo 2



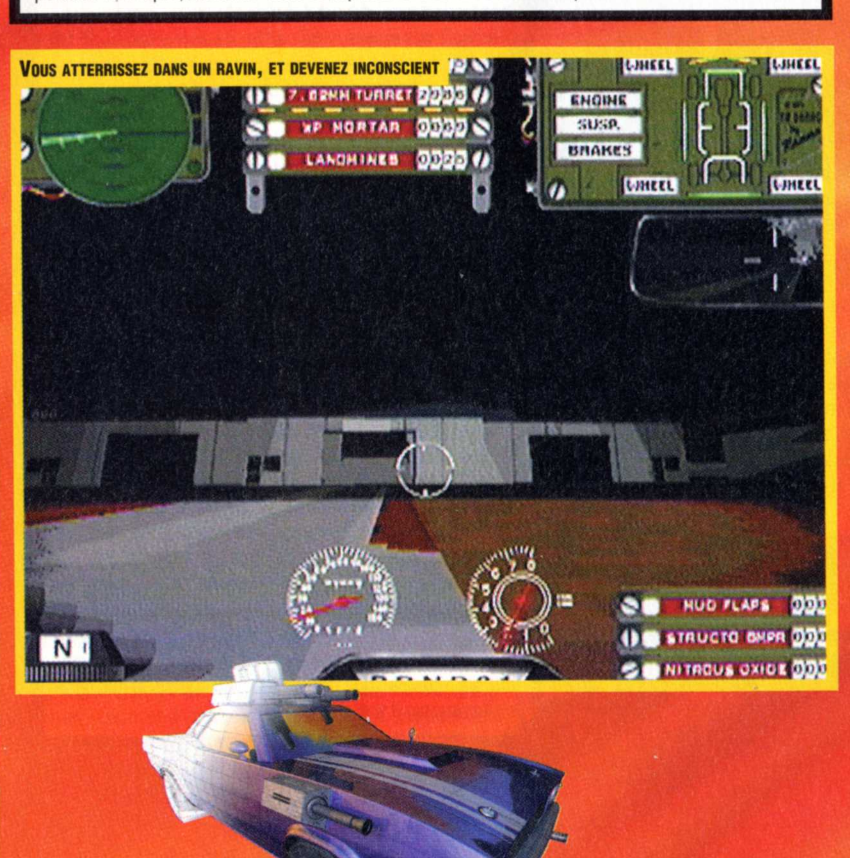
Photo 3

Photo 4

## 12e mission : *L'espion qui n'avait pas froid aux yeux*

Dans cette mission, vous n'aurez pas besoin d'être vraiment équipé comme un pro, mais prévoyez un armement lourd pour la suivante, car vous ne pourrez pas vous rééquiper entre les deux ! Vous devez trouver et identifier une usine de pneumatiques : suivez à distance respectable la voiture qui passe (démarrez, passez la première vitesse, car pour une fois vous commencez la mission à l'arrêt). Après une course assez longue, la voiture s'arrête devant une porte blindée, et donne le mot de passe que vous captez à la radio. Approchez-vous de ce portail et vous pourrez donner ce mot de passe. Une fois à l'intérieur, allez au fond à droite, où vous trouverez un hélicoptère. Les autres voitures sont de l'autre côté et vous croient des leurs. Détruisez l'hélico, et les tourelles si vous en avez le temps. Vous pouvez aussi aller tuer les bandits de l'autre côté, où vous serez à l'abri des tirs de tourelles. Une fois les deux types éliminés, retournez sur la route qui traverse le complexe : d'un côté, il y a la porte d'entrée, et de l'autre, un entrepôt. Faites sauter la porte de l'entrepôt, et servez-vous de la passerelle comme d'un tremplin.

Vous atterrissez dans un ravin, et devenez inconscient



### 13e mission : *Défense de zone, une fois de plus*

Dès le départ, une voiture vous agresse, mais ne vous posera pas de problème délicat. Ensuite, une autre arrive du nord : débarrassez-vous en. Plus loin, deux voitures sont en embuscade, moteur éteint. Vous ne pouvez pas les locker, mais vous pouvez leur tirer dessus avant qu'elles n'aient démarré. En continuant votre route vers le sud, vous atteindrez votre objectif (le Spanner's Truckshop). Il se trouve au carrefour, mais trois ennemis vous engagent. La voiture orange utilisant des «cluster bombs», essayez de garder le «troupeau» d'ennemis resserré de façon à ce que les bombes les endommagent au maximum ! (Tournez autour d'eux comme une mouche, et lockez la voiture orange pour la shooter avec votre tourelle). Une fois que ces trois types ne seront plus qu'un mauvais souvenir, il faudra encore intercepter deux voitures ennemies venant de l'ouest. Elles empruntent la route qui mène à Spanner's, aussi tuez-les vite avant qu'ils ne fassent sauter ce charmant endroit ! Dépêchez-vous, car ils ne se laisseront pas distraire par vos attaques ! Vous pouvez jouer les béliers sur le premier pour l'affaiblir au maximum (dans le cas contraire, le timing risque d'être trop serré). Ensuite, une voiture attaque en venant de l'est, et elle fonce sur Spanner's jusqu'à ce que vous la mettiez trop en danger (quand sa barre entre dans le jaune).

### 14e mission : *Speed, pour de bon*

Vous devez protéger le van de l'attaque des flics. Ou plutôt de leurs attaques ! Pour cela, prévoyez un armement pour le moins très conséquent : canon de 7,65 (voire tourelle) et missiles (à tête chercheuse, beaucoup plus précis et meurtriers). Blindez l'avant de la voiture pour jouer les béliers contre les voitures de flics, et surtout ne faites pas durer les combats trop longtemps.
Dès le départ, foncez à droite, lockez la cible (une voiture de police), et pilonnez-la pour l'affaiblir au maximum. La voiture va vous attaquer, alors que les deux vans s'en prendront à Taurus et Skeeter. Dès que les vans apparaissent, prenez-les à partie.
Une fois débarrassé de ces tarés, foncez pour rejoindre le van, dépassez-le, et attaquez les autres. Il y a au total trois groupes de deux voitures de flics. Dans le premier, chaque voiture prendra une cible différente, aussi éliminez très vite celui qui s'en prend au van. Dans le second, l'attaque est concentrée sur le van. Dans le dernier, pas de quartier, les deux flics attaquent tout ce qui bouge. Utilisez un missile à tête chercheuse par voiture, et si vous avez une tourelle de 7,62, ce sera un vrai jeu d'enfant. N'oubliez pas non plus la nitro, qui vous permettra d'intercepter les policiers avant que le van ne soit mis en difficulté.

Saut

Décrochage

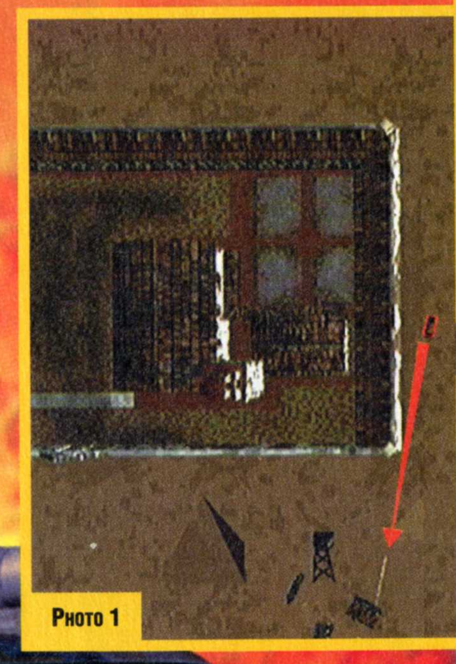
### 15e mission : *Course-poursuite d'orientation*

Le but de votre mission est simple, puisqu'il s'agit de retrouver la route du Fort Davis. Malheureusement, la route est barrée, et il vous faut effectuer un détour par le désert, c'est-à-dire vous orienter à la boussole. Vous perdre, quoi ! Mais pas de panique, référez-vous au plan ci-contre et tout ira bien. En ce qui concerne les ennemis, ils sont tellement nombreux qu'il est inutile de les attaquer, sauf si vous avez une tourelle et des missiles : chassez les mouches mais ne les poursuivez pas, vous risqueriez de perdre la route. À la fin de la mission, vous devriez récupérer des armes et des bonus intéressants (comme une tourelle Hadès !).

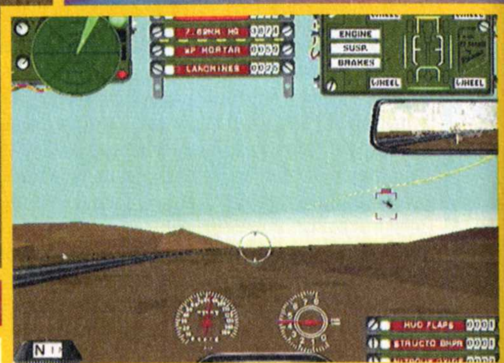


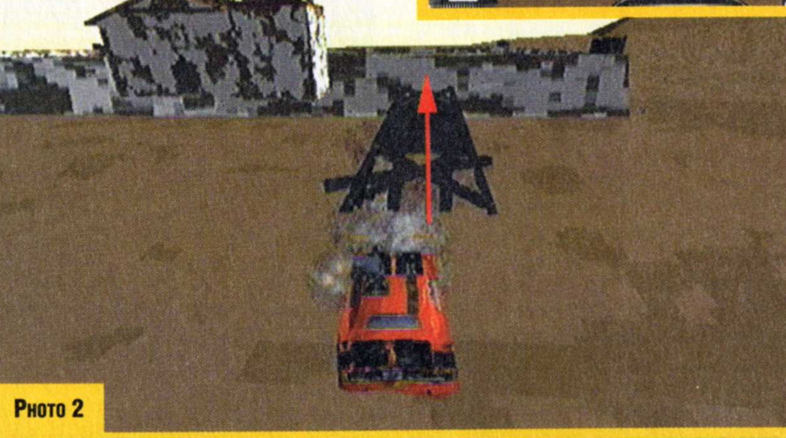

## 16e mission : *L'attaque du fort Davis*

Configurez votre voiture pour un combat sur route (blindage renforcé et châssis plutôt faible), et prévoyez une bonne tourelle (une 7,62 sera parfaite), un lance-missiles à l'avant, ainsi qu'un mortier à l'arrière. Il y a deux étapes dans cette mission aux allures d'impossible : tout d'abord couvrir la retraite du van. Ce n'est pas trop difficile, car les ennemis ne sont pas très nombreux. Devancez largement le van, et attaquez les trois ennemis, ce qui ne vous demandera pas trop d'efforts si vous y allez à coups de missiles. Prenez garde toutefois à ceux qu'ils vous envoient (en roulant au bord des bas-côtés lorsque l'alarme retentit, vous devriez en éviter un maximum). Attaquez d'abord les deux voitures rapides, et finissez avec le Range Rover. Plus loin, un hélicoptère vous attaque, mais en le lockant, votre tourelle l'abattra avant même qu'il puisse tirer un seul coup !
Deux autres ennemis apparaissent au nord : ils sont équipés de missiles et de canons, et sont accompagnés d'un autre hélico, à tuer en priorité. Bougez donc un maximum et tentez le coup de bélier, toujours très efficace. En continuant votre route, vous apercevez bientôt le Fort Davis, en même temps qu'un dernier kamikaze. Les choses sérieuses commencent vraiment. Le fort est défendu par des tanks, autant dire que l'affrontement direct n'est pas franchement recommandé ! Ces monstres sont postés près d'un mirador, mirador qu'il va falloir faire sauter pour s'en servir comme d'un tremplin et rentrer ainsi dans le fort. Comme il est impensable de les avoir au corps à corps, un peu de jugeote n'est pas superflue : lorsque vous apercevez le fort, foncez sur sa gauche pour le contourner. Avancez alors lentement en restant près du mur. Lorsque vous aurez fait le tour, vous verrez le mirador. Passez en vue satellite (F10). En vous en approchant en marche arrière, très lentement, procédez par tâtonnements pour trouver un angle de tir avec le mortier dont vous avez équipé l'arrière de votre voiture (photo 1).
Faites des tirs en cloche répétés jusqu'à ce que les tanks explosent. Vous pouvez aussi vous approcher très lentement de la butte de terre, et essayer de toucher les tanks sans qu'ils ne répliquent, mais la manœuvre est délicate. Lorsqu'il n'y a plus d'ennemis, faites sauter le mirador, si ce n'est pas déjà fait, et servez-vous en comme d'un tremplin pour pénétrer dans le fort, en utilisant la nitro pour plus de sécurité (photo 2).


Photo 1







Photo 2

## 17e mission : *Le duel*

Comme dans tout bon western spaghetti, l'histoire se termine par un duel au soleil. Vous pouvez choisir un véhicule quelconque pour affronter Malochio : prenez l'hélicoptère. Même s'il ne s'allume pas dans le menu, il vous permettra d'escamoter ce bandit sans problème ! Seul inconvénient : vous êtes tellement lent que les trois types qui vont venir en renfort ne vous feront pas de cadeau. Le tank est encore pire, et la voiture de course un peu faible. Vous l'avez deviné, ma préférence va au 4x4 qui, grâce à son missile, peut tuer Malochio en un seul coup un peu chanceux ! De plus, les deux mitrailleuses, une fois liées entre elles feront des ravages dans le camp adverse. Bref, c'est sûrement le meilleur choix pour cette dernière mission. Seul ennui : pour recommencer cette mission, il faudra aussi vous refaire la 16e car il n'est pas possible de sauvegarder à ce niveau.





# SOS Détresse Amitié bonjour, je vous écoute...

C'est vrai, une fois reposée la dernière lettre venant de l'un ou de l'une d'entre vous, un sentiment de lassitude s'empare de moi, pauvre rédacteur de PC Soluces. Vous avez vu cette rubrique ? C'est SOS Jeux. On y envoie des questions et des réponses et tout se passe à travers ces quelques pages. Des jeux, des questions, ces pages. C'est simple non ? Hé bien, vous ne me croirez peut-être pas mais je reçois de tout et n'importe quoi. Dans la rubrique de tout : comment devenir programmeur de jeux ou vendre un scénario de C&C-like à un éditeur, et surtout des enveloppes timbrées pour réponses persos. Je n'envisagerai les réponses persos que lorsque j'aurai des questions persos. Quant à ceux qui veulent se lancer dans les métiers de l'informatique, il leur suffit de faire des études à la fac ou dans des écoles spécialisées qui les amèneront en gros cinq à six années après le bac. Au rayon n'importe quoi : des lettres écrites (mais déjà, dire qu'elles sont écrites est une offense au français) en dépit du bon sens. À tel point d'ailleurs que je ne sais pas s'il s'agit d'une question, d'une réponse, d'une menace de mort ou d'une demande en mariage (si c'est ça, c'est non). On me demande même des soluces sur Amiga. Et pourquoi pas sur Oric Atmos ou ZX81 ? Vous l'aurez compris, la rentrée fut dure au standard de SOS Détresse Soluces. D'un sens, tant mieux...



**Envoyez sur papier libre vos questions et vos réponses (indiquez dans ce dernier cas la référence de la question) à :**

**PC SOLUCES, Rubrique SOS, 92-98 Av. Victor-Hugo, 92115 CLICHY CEDEX**

*(Nous publions seulement les questions/réponses les plus PRÉCISES)*

## Réf 1201 Tomb Raider

Existe-t-il dans ce superbe jeu un code pour que Lara Croft exécute un «strip-tease» ? J'ai entendu dire à la télé qu'il pourrait exister.

L'inconnu honteux

**Réponse express :** Je ne sais pas si un tel code existe, mais si vous avez eu connaissance de cette «info» sur une certaine chaîne cryptée, vous devriez pouvoir vous rattraper le 1er samedi du mois. Cela dit, je vous indique la manipulation (qui est sûrement un manipulation de l'esprit...) qui court un peu partout : dans la salle d'entraînement de Lara Croft, allez dans la salle de la piscine, montez sur la statue entre les deux colonnes à l'entrée et effectue un saut de l'ange dans l'eau. Lorsque Lara ressort, elle est dénudée. Cela dit, quelques obsédés de la rédaction se sont penchés sur le cas sans aucun résultat...

## Réf 1202 Simon the Sorcerer

Comment obtenir le balai de la sorcière, en sachant que Simon n'est pas assez armé pour entrer dans le cottage de la sorcière ? À quoi sert la machine à sous dans la Taverne du Village ? Comment obtenir des pièces d'or du Dragon ?

Didier

## Réf 1203 Les Chevaliers de Baphomet, Buried in Time

Dans Les Chevaliers de Baphomet, à Marib, comment faire pour obtenir la brossette (lorsque je clique dessus, George ne semble pas la remarquer et lorsque je parle de la balle à Nejo, George dit qu'il n'a pas encore besoin de son aide, bien que j'aie déjà exécuté toutes les actions nécessaires).

Dans Buried in Time, comment avoir le Codex Atlanticus ou obtenir la deuxième preuve dans Leonard de Vinci (nous avons déjà vu l'intrus) ? De plus, je ne sais pas quoi faire avec le disque digidomo obtenu dans le temple inca.

Dupond et Dupont

**Réponse express :** Il faut aller dans le café, et essayer de rentrer dans les toilettes, à droite ; puis lisez l'inscription sur la porte. Demandez à Ultar ce que signifie cette inscription. Redescendez sur la place du village et examinez l'étalage d'Arto, le vendeur de kebabs : il utilise la balayette ! Parlez à Nejo, donnez-lui la balle, puis interrogez-le sur Arto. Allez dire à ce dernier la phrase que vous a apprise Nejo. Après la dispute, allez voir Nejo pour qu'il vous donne la balayette.

## Réf 1204 Days of the Tentacle, Larry 6

Dans DOTT, comment faire pour peindre la barrière avec le correcteur blanc ? Toujours dans Larry 6, comment faire pour apporter un gant froid à Gammie ?

Squelettor

## Réf 1205 Down in the Dump

Dans le troisième Cartoon (quand on dirige le père) après que le roi nous ait montré le passage secret, si l'on se trompe de bouton dans la salle des tortures, le shérif nous attache. Comment faire pour s'échapper ?

Lucaskud

## Réf 1206 Patches sur Internet

Sur quel site puis-je trouver des patches 3DFX pour Quake, Descent 2 et Destruction Derby 2 ?

Billy Ze Kill

**Réponse express :** Essayez www.3dfx.com ou sur les sites de l'éditeur du jeu.

## Réf 1207 Woodruff

Je suis parvenue à la cour de la prison, mais un geôlier me barre la route qui mène à la tour. Que faire ? Je ne sais pas non plus quelle tâche affecter au robot ménager. Enfin, quel service rendre au poch'tron pour apprendre à jouer au rami ?

Vivi L

## Réf 1208 Woodruff

Je détiens quatre pouvoirs du maître : auriculaire, capillaire, oculaire et nasal. Quels sont les autres lieux où il se cache ? Comment passer du ventilo à la ville ? Serait-ce le cerf-volant qui pourrait le permettre ? Sinon à quoi sert-il ?

Siv

## Réf 1209 Chip's Challenge, Leisure Suit Larry 6, Lighthouse

Dans Chip's Challenge, comment faire éclater les deux dernières bombes dans les parties n°122 (Totally Fair) et n°131 (Totally Unfair) sans se retrouver prisonnier du piège à ours ?

Dans Larry 6, comment récupérer les piles qui sont dans la poche d'Art ?

Dans Lighthouse, dans le submersible, après avoir dégagé la planche de bois qui se trouve devant le coffre, je fais un tour à gauche et je mets le bras mécanique devant le trou rond, mais il travaille dans le vide... Je n'arrive donc pas à ouvrir le coffre.

Christiane

**Réponse express :** Mauvaise nouvelle pour Lighthouse. Vous effectuez la bonne manipulation, mais vous visez sûrement mal (j'ai vérifié la soluce). Ce jeu est de toute façon très exigeant et mal réglé (vous avez dû vous en rendre compte avec le coffre dans le bureau...)

## Réf 1210 Ultima VII

J'ai récupéré la sphère de dôme, le cube de l'île de la Retraite de la confrérie et la Pyramide du téthrahèdron ; l'éther est réparé et j'ai conversé avec le maître du temps ; je suis en possession du sablier magique et enfin les planètes sont alignées. Jusque là, ça va, mais je ne sais plus quoi faire : impossible de trouver Crochet, impossible de visiter le donjon au nord de Britania, ni ceux de l'île de l'Avatar, la porte noire de cette île de s'ouvre pas.

Philippe

## Réf 1211 Dungeon Master 2

Au début du jeu, une grande porte nécessite quatre clés pour être ouverte. L'une d'entre elles est posée sur une table qui tourne lorsque l'on s'en approche. Comment faire pour récupérer cette clé ?

Gaël

**Réponse express :** Il faut poser une pièce d'or sur la table pour qu'une personne la fasse tourner. Tu pourras ainsi récupérer cette clé.

## Réf 1212 Les Chevaliers de Baphomet

Comment donner la balle à Nejo lorsque je suis en Syrie ? J'ai «tout» essayé en cliquant avec le bouton gauche, avec le bouton droit de la souris, je lui demande alors «s'il veut vraiment ma balle ?», et ce gamin ne sait que répondre «vous le savez bien...». Alors, si quelqu'un pouvait m'aider (précisément), je lui en serais éternellement reconnaissant.

Stobbart le Chevalier

**Réponse express :** La soluce complète de ce jeu est disponible dans PC Soluces n° 7, mais vous pouvez aussi aller voir la réponse express à la réf. 1203.

## Réf 1213 X-Com Enemy Unknown

Je cherche à avoir de l'argent infini, de la vie infinie, des armes infinies, de la force psionique x fois supérieure, ou simplement des conseils judicieux pour ne pas me faire avoir par les éthereals. L'attaque psionique désorganise et décime mes soldats (qui sont pourtant entraînés).

Chantal

## Réf 1214 Lands of Lore

Dans la tour blanche, au niveau 3, la forme d'une tête de lion apparaît quand je veux ouvrir une porte. Cette chose me dit : «Vous n'avez pas la foi». Que dois-je faire ? Quel est le meilleur moyen pour venir à bout du dragon qui surgit de temps en temps ?

Le Diable de Tasmanie ou Krazy Kath

**Réponse express :** Pour avoir la foi, il faut posséder la statuette (creuset de la foi), que l'on trouve au niveau -1. Pour y arriver, il faut utiliser la clé de jade au niveau 1. Pour l'obtenir, il faut ramasser les quatre objets entourant un pilier, pour en mettre un dans chaque niche, afin d'ouvrir un passage. La clé mystique bleue ouvre une salle où une vieille femme vous donnera cette fameuse clé.

## Réf 1215 The 11th Hour

Quels sont les deux mots de 15 lettres à former avec les lettres «LNEINALTNTYIONU» ?

Michel

**Réponse express :** Unintentionally et Straightforward. Vous trouverez une soluce complète de ce jeu dans le Best of PC Soluces.

## Réf 1216 Creatures

Où se trouve le composé chimique «euthanasie» cité dans le fichier Aide (conseil du jour), car je n'arrive pas à le trouver ?

Nicolas

## Réf 1217 World of Xeen

Comment éliminer le «Mega Dragon» qui se situe dans les nuages, et pour passer le mot croisé du «Donjon de la mort» de la Terre de Xeen ?

Frédéric

### Réf 1218 The Bermuda Syndrome

Où se trouve la princesse dans les ruines ? Existe-t-il une soluce complète de ce jeu ?

Jack Thomson

**Réponse express :** Oui, dans le PC Soluces 6.

### Réf 1219 Monkey Island 2

Au début de la troisième partie, que signifient les signes dans la forteresse de Le Chuck ? Je n'arrive pas à délivrer Wally...

Elodie

### Réf 1220 Indiana Jones IV

En mode réflexion, je n'arrive pas à sortir de la grotte sur l'île, car elle s'effondre avant que je sorte. En mode action à deux, je n'arrive pas à libérer Sophia, le nazi qui la garde étant trop fort. Comment faire ?

Loïc

### Réf 1221 Simon le Sorcier

Comment prendre le Milrithe dans la neige pour le donner au bûcheron, qui n'arrive pas à couper les arbres magiques. J'ai le détecteur de métaux posé dessus.

Baptiste

### Réf 1222 Indiana Jones IV

Comment faire tomber le livre «Dialogue perdu de Platon», sans que le morceau de charbon se brise ?

Java La Fumée

### Réf 1223 SWIV 3D

Existe-t-il des codes pour ce jeu ?

El Templier

### Réf 1224 Alerte Rouge, Rayman

Existe-t-il des codes pour AR, et comment vaincre le dernier Boss dans Rayman ?

Gilles Gé

**Réponse :** Il n'y a pas de codes pour Alerte Rouge ! Nous l'avons déjà dit ! En revanche, il existe une méthode pour tricher dans Alerte rouge, décrite dans les pages de ce mag.

### Réf 1225 Kyrandia III

Que faire pour que le vieux dise que l'on peut faire revivre le passé, en organisant une séance de 7 mortels ?

M. Barjoe

### Réf 1226 L'énigme de Maître Lu

Je n'arrive pas à entrer dans le temple de Sikkim, à cause du moine à la bague rouge qui est devant le Torana de Cérémonie. J'ai pourtant en ma possession la clé, et la brochure des roues de la prière, et j'ai résolu l'énigme de l'Ile de Pâques.

Hélène de Troie

### Réf 1227 Monkey Island 2

Dans la première partie du jeu, comment peut-on obtenir les cheveux, le vêtement et les os de l'ancêtre de Largo ? Peut-on attraper le rat (avec la boîte, un bâton et une ficelle) ?

Stan

### Réf. 1026 Operation Stealth

On échappe à la noyade en allant en bas à gauche, à partir de la banque. Achetez un bracelet au vendeur, puis entrez dans l'hôtel. Actionnez le bracelet sur le bateau, et recommencez au fond de l'eau. Allez ensuite «actionner» la fille (XXX), et remontez à la surface.

Bidule

### Réf. 1027 Kyrandia 2

La formule de la potion de l'ours se trouve dans le livre des sorts de Xanthia, trouvé dans le tronc d'un arbre, près de plantes carnivores. Il faudra ensuite la préparer dans le chaudron. Dans Simon the Sorcerer, prenez le bout de papier caché dans le livre des sorts, et l'os dissimulé dans les rochers. Passez le papier sous la porte et mettez l'os dans la serrure. Reprenez le bout de papier pour avoir la clé.

Christiane Martin

### Réf. 1029 Gobliiins 2

Afin de passer le géant, Winkle attrape la poule, et Fingus l'assomme avec le saucisson pour avoir un œuf. Ils passent ensuite le chien en utilisant le saucisson sur l'ornière. Puis Winkle entre dans le trou de l'arbre pour faire une galerie. Fingus utilise les allumettes sur le tas de bois, puis l'œuf sur le feu. Il parle enfin au géant, et lui remet œuf et saucisson. Pour se débarrasser du garde, Fingus entre dans la cour, et ramasse la bombe que Winkle allume.

JO, le Liégois

### Réf. 1030 Indy 3

Pour sortir des catacombes, cherchez trois livres dans la bibliothèque, dont «Le secret des catacombes» qui contient deux plans (l'un d'eux se lit de droite à gauche). Les autres difficultés peuvent être passées avec le journal du Graal (c'est dans le manuel de jeu).

JO, le Liégois

### Réf. 1032 Gobliiins

Le 18e niveau (CDEPSRH) : Oups enflamme le cœur de la statue avec la dague ardente, puis monte dans la main gauche de la statue (où il y a la figurine ensorcelée du Roi). Il descend ensuite l'escalier : le souffle de la statue dépose une clé dans la main droite, que Oups devra utiliser dans l'oreille droite de la statue. Oups et ses compagnons vont ensuite dans la main gauche pour être poussé par le souffle. Pour Gobliiins 2, voir Réf 1029.

JO, le Liégois

### Réf 1101 Prisoner of Ice

Il ne faut pas poser la pierre sur la stèle, il faut l'utiliser sur le livre. Si vous n'avez pas le livre, regardez la stèle et associez le prisonnier avec la glace, Dagon avec l'eau ; Chtulu avec l'air, et Nyarlatothep avec le feu, et vous l'obtiendrez.

Le warcrafteur

### Réf 1105 One Must Fall 2097

Voici le code du jeu : appuyez simultanément sur 2,0,9 et 7 lorsque vous êtes devant l'écran de présentation. Allez dans le menu Gameplay, et vous devrez avoir accès au super menu «Advanced Options».

Le warcrafteur

### Réf 1105 One Must Fall 2097

On ne peut avoir le Boss de OMF2097 qu'en mode Tournament dans le dernier tournoi. Il s'achète, cher, mais il s'achète.

Stéphane

### Réf 1109 Leisure Suit Larry 6

Pour obtenir un joli maillot de bain, utilisez le fil dentaire avec le chiffon (des lunettes). Vous devez gonfler la bouée castor dans la cuisine avec le pneu de la voiture de Carlos.

Christiane Martin

### Réf 1109 Monkey Island 2

Afin que le menuisier sorte de son atelier, il vous faut d'abord aller scier la jambe de bois du pirate. Pendant qu'il sera parti la réparer, vous pourrez pénétrer dans l'atelier pour prendre le marteau et les clous.

Christiane Martin

### Réf 1110 Curse of Enchantia

Il vous faut obligatoirement l'écran d'ordinateur et la planche, que vous trouverez facilement dans la grotte. Utilisez alors la planche sur la pierre centrale, placez-vous derrière la planche, jetez l'écran sur la planche, vous êtes propulsé sur la corniche et vous n'avez plus qu'à prendre l'aimant.

Jacques

### Réf 1111 Monkey Island 2

Parlez au vieux bonhomme qui vous proposera un concours. Acceptez. Il vous apportera un verre que vous viderez dans la plante. Remplissez le verre avec le contenu de la bouteille trouvée dans l'enveloppe de Kate, et buvez. Vous gagnez ainsi le concours, et le vieux ne vous gêne plus.

Christiane Martin

### Réf 1112 Gabriel Knight 2

Dans le bureau du commissaire, examinez la carte sur le mur. Sur l'un des cartons épinglés, il y a le numéro de téléphone de Grossley qu'il faudra discrètement noter sur le calepin de Gabriel.

Christiane Martin

### Réf 1115 Descent

Le Code GQBBQGQBBQHEY active le Cheat Mode. Vous avez alors accès à ces codes :

RQCERX invulnérabilité (on/off)

SCOURGE toutes les armes

GUILE invisible

TZILIGHT bouclier

FQR?ERJOEx «téléportation» au niveau n°x, ITWI clés

`QSTRQL Ghosty mode (V1.4 et supérieures)

Pour la version commerciale, il y a aussi :

BIGRED super armes

BUGGIN mode turbo

BRUIN vie supplémentaire

FLQSH chemin vers la sortie éclairée

QHI,SQ tir robot (on/off)

POBOYS explosion du réacteur (V 1.4 et supérieures)

LUNQCY les robots vont plus vite (V 1.4 et supérieures)

PLETCHxxx peindre les robots (xxx compris entre 001 et 999)

Le Joker

*(Suite au prochain numéro !)*

# incroyable !




***Pour connaître les titres des 400 jeux publiés dans le Best Of PC Soluces, composez le 3615 PC SOLUCES*.***

***1,29 F/mn**
**Éditeur : AUDIOFIL**

# 200 pages d'astuces et de solutions.

**BULLETIN DE COMMANDE**

**NOM** ........................ **PRÉNOM** ........................ **AGE** ........

**ADRESSE** ..................................................................

..............................................................................

**VILLE** ....................................................................

**CODE POSTAL** ........................ **PAYS** ........................

○ *Oui, je veux recevoir le BEST OF PC Soluces, au prix unitaire de 49 FF, et j'ai bien noté que le port était compris. Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC SOLUCES.*

*Signature (obligatoire)*

**À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à :**
**PC SOLUCES - CYBER PRESS PUBLISHING**
**92-98, Bd Victor Hugo, 92115 Clichy Cedex**

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.




Désolé ! Dans ce numéro, vous ne trouverez pas le «Cheat Code» permettant de sauter le niveau «BOULOT» pour aller directement au prochain niveau «VACANCES». Non, nous ne l'avons pas ! Pas même une astuce hexadécimale qui permettrait d'augmenter de quelques zéros le solde de votre compte en banque ou votre argent de poche... On veut bien faire des miracles, mais du côté des jeux ! Parce que pour ça, il n'y a pas de problèmes, vous allez trouver votre bohneur... Je pourrais ajouter «COMME D'HABITUDE», mais ma modestie en prendrait un coup ! Et puis je ne suis pas tout seul, il faut aussi penser à remercier tous ceux qui m'ont envoyé des astuces. Certains ayant plus de chance que d'autres, puisqu'ils ont été publiés. Mais même si on a déjà les astuces que vous nous avez envoyées, on vous remercie quand même de penser à nous. Quoi ? C'est plutôt pour gagner un jeu que vous nous écrivez ? Ah ! Mince ! Tant pis ! En attendant la prochaine fois, continuez à nous en envoyer, et même sur Internet si vous y avez accès **(101640.551@compuserve.com)**.

C'EST **FOURNIER PATRICK** NOTRE GRAND GAGNANT ; IL GAGNE DONC LE JEU DE SON CHOIX. ET SON CHOIX S'EST PORTÉ SUR **FORMULA ONE**. ON ESPERE SIMPLEMENT QUE TU AS UNE **3DFX**, SINON TU RISQUES D'ETRE TRES DÉÇU, ÉTANT DONNÉ QUE LE JEU NE FONCTIONNE PAS SANS ELLE !

**Pour chaque astuce publiée, PC SOLUCES vous offre un jeu à choisir parmi cette sélection :**




## Envoyez vos trucs et astuces à :

**PC Soluces / Rubrique Triche-Trash**

**Cyber Press Publishing**

**92-98, boulevard Victor Hugo**

(N'oubliez pas de préciser le jeu (de la sélection) que vous voulez recevoir si vous gagnez)

**92115 Clichy Cedex**

(et aussi un qui ne soit pas forcément dans la sélection si jamais vous êtes le grand gagnant) (comme Fournier Patrick)

# Les astuces : mode d'emploi

**D'une manière générale, il n'y a rien de compliqué dans les astuces que nous vous présentons. Dans la majorité des cas, on vous explique à quel moment il faut faire la manipulation, et de quelle manière. Le seul gros problème que vous risquez de rencontrer, ce sont les astuces hexadécimales.**

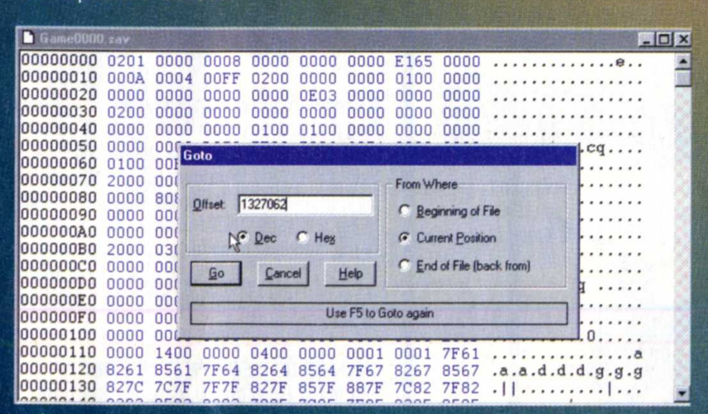
## ASTUCES HEXADÉCIMALES

Parfois, les astuces que l'on passe font référence à un éditeur hexadécimal. Il s'agit d'un programme qui permet de charger un fichier pour l'éditer à votre convenance. Il existe plusieurs types d'éditeurs de ce genre. Nous vous conseillons d'utiliser «Hex Workshop». Mais il faut savoir qu'il s'agit d'un Shareware, et de ce fait, si vous voulez l'utiliser après une période d'essai, il vous faudra vous enregistrer auprès de son auteur. Vous trouverez ce logiciel dans les CD-Rom du magazine PC Collector.

```
Game0000.sav
00000000 0201 0000 0008 0000 0000 0000 E165 0000 ............e..
00000010 000A 0004 00FF 0200 0000 0000 0100 0000 ................
00000020 0000 0000 0000 0000 0E03 0000 0000 0000 ................
00000030 0200 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
00000040 0000 0000 0000 0100 0100 0000 0000 0000 ................
00000050 0000 0002 D879 5E00 7896 6371 0000 0200 .....y^.x.cq....
00000060 0100 00F6 FEFF FF00 0000 00BC 0000 0000 ................
00000070 2000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
00000080 0000 8082 4A86 8004 0100 0000 0000 0000 ....J...........
00000090 0000 0000 00BC 0000 0000 0000 0000 0000 ................
000000A0 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
000000B0 2000 0300 0000 0000 0000 0000 0000 00BC ................
000000C0 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
000000D0 0000 0000 0000 7896 6371 2000 0500 0000 ......x.cq .....
000000E0 0000 0000 0000 0000 00BC 0000 0000 0001 ................
000000F0 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
00000100 0000 0000 0000 3000 0000 3000 0000 E80D ......0...0.....
00000110 0000 1400 0000 0400 0000 0001 0001 7F61 ...............a
00000120 8261 8561 7F64 8264 8564 7F67 8267 8567 .a.a.d.d.d.g.g.g
00000130 827C 7C7F 7F7F 827F 857F 887F 7C82 7F82 .||.........|...
```

Voici à quoi ressemble un éditeur hexadécimal, une fois que vous avez chargé une sauvegarde pour le jeu Dungeon Keeper. On sait que l'argent se trouve à l'»offset» «1327062 (143FD6)». Le premier et le deuxième nombre représentent le même endroit. En fait, il s'agit du même nombre, mais le premier est en décimal et le second en hexadécimal. En effet, la plupart des éditeurs comptent les offsets de ces deux façons.

C'est bien gentil tout ça, mais qu'est-ce qu'un offset ? En français, on l'appelle déplacement, mais le terme n'est pas totalement exact. Il est tout de même bon de le savoir. Un offset, on peut le comparer à l'emplacement d'un octet dans un fichier à partir du début de celui-ci. Par exemple, le tout premier octet d'un fichier se trouve à l'offset «0 (0)», le deuxième à l'offset «1 (1)» et ainsi de suite. Généralement, on trouve l'indication d'offset sur la gauche comme vous pouvez le voir sur la photo ci-dessus.




Pour trouver un offset, vous avez deux solutions. Soit vous faites défiler la barre de défilement, mais cela peut être un peu long. L'autre option consiste à aller directement à l'offset que vous voulez, puisque la plupart des éditeurs comportent cette option. Dans Hex Workshop, il suffit d'aller sur «Edit» du menu, et de choisir «Goto». Là, vous entrez l'offset en décimal, ou en hexadécimal en fonction des possibilités de l'éditeur (voir photo en bas à gauche).

```
Game0000.sav
01327056 0000 0000 0000 C409 0000 C409 0000 38FF ..........8.
01327072 C800 C800 C800 C800 0000 0000 0000 0000 ................
01327088 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327104 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327120 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327136 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327152 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327168 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327184 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327200 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327216 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327232 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327248 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327264 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327280 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327296 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327312 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327328 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327344 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327360 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
```

En un rien de temps, vous serez directement à l'endroit désiré. Mais regardez sur la gauche de la ligne où vous êtes arrivé, il est inscrit «1327056» comme offset (en décimal). Alors que nous voulions aller à «1327062». C'est normal. Mettez votre doigt sur la première paire de «00» à gauche de l'offset. Vous êtes à l'offset «1327056». Maintenant, déplacez-vous sur la droite pour mettre votre doigt sur la deuxième paire de «00». Vous êtes à l'offset «1327057», et ainsi de suite jusqu'à «1327062». Là, votre doigt est probablement sur «C4».

```
Game0000.sav*
01327056 0000 0000 0000 FFFF FF00 FFFF FF00 38FF ..........8.
01327072 C800 C800 C800 C800 0000 0000 0000 0000 ................
01327088 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327104 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327120 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327136 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327152 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327168 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327184 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327200 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327216 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327232 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327248 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327264 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327280 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327296 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327312 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327328 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327344 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
01327360 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ................
```

Vous n'avez plus qu'à mettre le curseur juste devant l'offset que l'on vous a indiqué, c'est-à-dire «1327062 (143FD6)» et taper «FFFFFF00FFFFFF». Sauvegardez la modification que vous venez de faire dans le fichier, et voilà. Ensuite, lorsque vous retournerez dans le jeu, et que vous chargerez cette sauvegarde, vous obtiendrez plus de 16 millions en or.

## C'ÉTAIT UN EXEMPLE...

Notre exemple portait sur Dungeon Keeper, mais la manipulation est similaire pour les autres. Il n'y aura que l'offset qui sera différent, ainsi que la valeur que vous devrez mettre à cet endroit. En gros, une modification hexadécimale fonctionne toujours sur ce principe. Rien de compliqué, donc !

# ages of empires

***CHEAT MODE***
Dans ce jeu, il suffit simplement d'appuyer sur certaines touches dont voici la liste...

"F6" - Active ou désactive le fait de pouvoir voir l'intégralité de la carte.
"F7" - Active ou désactive le fait de voir les unités ennemies (Fog Of War).
"CTRL" et "T"- Menu spécial.
"CTRL" et "W" - Ajoute 1 000 en bois.
"CTRL" et "F" - Ajoute 1 000 en nourriture.
"CTRL" et "G" - Ajoute 1 000 en or.
"CTRL" et "S" - Ajoute 1 000 en pierre.
"CTRL" et "P" - Place des rochers lorsque vous cliquez avec le bouton gauche de la souris.
"CTRL" et "Q" - Construction rapide.

Vous pouvez aussi essayer d'autres combinaisons de touches avec "CTRL".

Il est à noter que certaines de ces touches ne fonctionnent pas sur toutes les versions du jeu.

# blood and magic

***RANDOM CAMPAIGN***
Pour obtenir l'option "RANDOM CAMPAIGN", il existe deux solutions. La première est de terminer les cinq scénarios du jeu. Pas évident !
La seconde consiste à éditer, avec un éditeur hexadécimal, le fichier "DONE.DAT" qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. À l'emplacement "0", mettez "1F", sauvegardez et c'est fini ! Rien de plus simple, et lorsque vous chargerez de nouveau le jeu, l'option "RANDOM CAMPAIGN" apparaîtra dans le menu du jeu pour un seul joueur.

# darklight conflict

***CHEAT MODE***
Pendant une partie, gardez enfoncée la touche "TAB", et appuyez sur la touche "PAGE UP" (cette touche se trouve à gauche de "VERR. NUM"). Relâchez toutes les touches et appuyez sur "P". Si tout se déroule comme prévu, le message "CHEAT ENABLED" devrait s'afficher en bas de l'écran. Vous serez alors invincible.

***CHOIX DES MISSIONS (HEXA)***
Avec un éditeur de fichiers, éditez "DL.CFG". Mettez "32" à l'offset "358", et lorsque vous retournerez dans le jeu, vous pourrez choisir la mission que vous voulez !

# fallen heaven

***PARAMÈTRES***
Sous Windows 95, cliquez sur "DÉMARREZ", allez dans "PROGRAMMES", et choisissez "COMMANDES MS-DOS". Changez de répertoire pour vous trouver dans celui où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Ensuite, chargez le jeu en tapant "FALLEN", suivi de l'un des paramètres suivants...

-MQCASH - Dans le jeu, vous pourrez augmenter ou diminuer vos crédits en appuyant sur la touche "CTRL" et "+" ou "-" en même temps.
-MQWIERDSTUFF - Active la construction de deux nouvelles unités.

Donc, si vous voulez avoir beaucoup d'argent, il faudra taper "FALLEN -MQCASH" pour lancer le jeu !

# exhumed

***CHEAT CODES***
Dans la version complète du jeu, vous pouvez taper les codes suivants pendant une partie...

LOBOPICK - Donne toutes les clés.
LOBOSWAG ou LOBOSZQG - Donne tous les objets du jeu.
LOBOSPHERE - Permet de voir toute la carte.
LOBOCOP - Donne toutes les armes et munitions.
LOBOLITE - Active ou désactive la "Snake" caméra.
LOBOSLIP - Permet de traverser les murs.
LOBOXY - Affiche vos coordonnées dans le coin supérieur de l'écran.
LOBODEITY - Invincibilité.

***CHEAT CODES***
Pendant une partie, tapez "HOLLY". Ensuite, vous pourrez taper l'un des codes suivants...



LEVEL x - Permet d'aller directement au niveau "x".
DOORS - Ouvre toutes les serrures et portes.
EXIT - Permet de terminer le niveau en cours.
CREATURE x - Place la créature "x" là où vous vous trouvez. Par exemple, pour que ce soit une momie, il suffit de taper "CREATURE 2".

# extreme assault

***CHEAT MODE***
Sur le menu principal du jeu, tapez "LEVELX" et appuyez sur la barre d'espace. Si vous avez entré le code correctement, vous aurez activé le "Cheat Mode", et vous pourrez utiliser les combinaisons de touches suivantes...
"ALT" et "1" - Munitions au maximum.
"ALT" et "2" - Armement supérieur.
"ALT" et "3" - Energie au maximum.
"ALT" et "4" - Invincibilité.
"ALT" et "6" - Termine la mission en cours.
"ALT" et "7" - Désactive les ennemis.
"ALT" et "8" - Permet de se mettre en mode Hélicoptère.
"ALT" et "9" - Permet de se mettre en mode Tank.

De plus, vous pouvez essayer les combinaisons de touches suivantes...
"ALT" et "0"
"ALT" et "5"

# dungeon keeper

***MESSAGES DES PROGRAMMEURS***
Gardez la touche "SHIFT" de gauche enfoncée, et tapez l'un des codes suivants...

FECKOFF - Affiche "Simon says "Hi" to everyone he knows...".
SKEKSIS - Affiche "Dene says a big "Hello" to Goth Buns, Tarts and Barbies.

Il existe un autre message, mais pour l'obtenir, il faut d'abord démarrer le jeu avec le paramètre "-alex". Pour la version Dos, tapez "KEEPER -alex". Pour la version Windows 95, ouvrez une session Dos, et allez dans le répertoire où vous avez installé le jeu. Là, tapez "KEEPER95 -alex". Ensuite, pendant le jeu, appuyez et gardez enfoncées les deux touches "SHIFT", et tapez "JLW". Cela affichera le message "Alex hopefully lying on a beach with Jo, says "Hi".

***PHOTOS DE L'ÉQUIPE ET DESSINS***
Sur le CD-Rom du jeu, dans le répertoire "KEEPER\GOODIES", vous trouverez des photos au format TIF de l'équipe qui a réalisé le jeu, mais aussi des dessins de préparation pour la réalisation de DUNGEON KEEPER.

# mechwarrior II : mercenaries

***CHEAT CODES (VERSION 3DFX)***
Dans la version 3DFX du jeu, appuyez et gardez enfoncées les touches "CTRL", "ALT" et "SHIFT". Ensuite, tapez l'un des codes suivants...

SU - Active ou désactive l'invulnérabilité.
IS - Active ou désactive les munitions infinies.
OO - Active ou désactive le Heat Tracking.
IT - Explose la cible active.
RE - Détruit la cible active.
IN - Donne les Jump Jets.
CR - Jump Jets infinis.
LI - Permet de finir la mission en cours de manière victorieuse.
BE - Active ou désactive le Free Eye Mode.

# fifa soccer manager

***JOUEURS SURHUMAINS (HEXA)***

Si vous voulez obtenir des joueurs exceptionnels, chargez votre fichier de sauvegarde avec un éditeur hexadécimal. Vos fichiers de sauvegarde se trouvent dans le répertoire "GAMES" à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Ces fichiers portent le nom exact que vous avez donné à la sauvegarde. Par exemple, si la sauvegarde porte le nom "ARIOCH", le fichier de sauvegarde s'appellera "ARIOCH".

À présent, cherchez dans le fichier le nom de famille du joueur que vous voulez modifier. Par exemple, si vous jouez avec l'équipe de Paris S.G., cherchez "Lama" pour Bernard Lama. La plupart des éditeurs hexadécimaux vous permettent de chercher des mots automatiquement. Une fois que vous avez trouvé, placez-vous sur la première lettre du nom. Dans notre exemple, il faut se placer sur le "L" de Lama. Ensuite, comptez 23 octets vers la droite. Lorsque vous arrivez au bout d'une ligne, passez à la suivante, et continuez jusqu'à ce que vous arriviez au 23e octet. Juste à cet endroit, vous allez trouver la vitesse de votre joueur. Vous pouvez alors mettre une valeur de votre choix à la place. Moi, je mets "FF". Ainsi, mon joueur a 255 en vitesse. Voici le nombre d'octets qu'il faut compter à partir de la première lettre du nom de famille d'un joueur pour faire des modifications...

"23" - Mouvement : Vitesse.
"24" - Mouvement : Agilité.
"25" - Mouvement : Accélération.
"26" - Force : Endurance.
"27" - Force : Puissance.
"28" - Force : Forme.
"29" - Aptitudes : Tirs.
"30" - Aptitudes : Passes.
"31" - Aptitudes : Têtes.
"32" - Aptitudes : Contrôle.
"33" - Aptitudes : Dribbles.
"34" - Sang-froid.
"35" - Conscience.
"36" - Tacles : Motivation.
"37" - Tacles : Habileté.
"38" - Style.
"39" - Gardien de but : Dégagement.
"40" - Gardien de but : Lancers.
"41" - Gardien de but : Prise de balles.
"42" - Remise en jeu.
"43" - Capacité à mener.
"44" - Régularité.
"45" - Motivation.
"46" - Individualité.
"47" - Performance.
"48" - Moral.
"49" - Énergie.




En mettant "FF" à tous ces déplacements, vous obtiendrez un joueur assez monstrueux techniquement. Le seul problème, c'est qu'ils ont tendance à vous demander rapidement de renégocier leur contrat. Qu'importe, vous pouvez toujours le vendre pour obtenir beaucoup d'argent et en créer d'autres !

Toujours de la même façon, voici les octets à compter à partir de la première lettre du nom de famille d'un joueur pour obtenir d'autres choses...

"82" - Nombre de matchs joués.
"87" - Nombre de buts marqués.
"88" - Nombre de fois où le joueur a été Homme du match.
"90" - Nombre de cartons rouges.
"91" - Nombre de cartons jaunes.

Si vous trouvez que votre joueur est trop jeune, donnez-lui 18 ans en comptant 55 octets à partir de la première lettre de son nom de famille, et mettez "6F" à cet emplacement.

# perfect weapon

***CHEAT CODES***

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants, et appuyez sur la touche "ENTREE" pour valider...

GMGODM ou G?GOD? - Invincibilité.
GMPETE ou G?PETE - Puissance maximum.
GMKILL ou G?KILL - Les ennemis sont moins forts.
GMBIGH ou G?BIGH - Grosse tête !
GMBORG ou G?BORG - Transformation en robot.
GMNORM ou G?NOR? - Vous retransforme en votre état normal.

Vous pouvez aussi essayer les codes suivants...

GMPERF ou G?PERF
GMMOVE ou G??OVE
GMBALL ou G?BQLL

***CODES***

Voici les codes des niveaux...
Niveau 1 - DBDBBABA
Niveau 2 - ADDCAADC
Niveau 3 - ACBABBCC
Niveau 4 - ADDDCACC
Niveau 5 - DDBDBBCA
Niveau 6 - CCDBCCDA
Niveau 7 - AADBDDAC
Niveau 8 - CADDCBCC
Niveau 9 - ADAABADB
Niveau 10 - BADDBBBC
Niveau 11 - ABBDADDA
Niveau 12 - DCADCAAC

# g-nome

***CHEAT CODES***

Dans le menu principal du jeu, si vous appuyez sur les touches "CTRL" et "F1", un écran "ENTER CHEAT CODE" apparaît. Là, vous pouvez entrer l'un des codes suivants en respectant les majuscules et les minuscules. Lorsque vous validez, si le code est accepté, vous devriez entendre un petit effet sonore...



Redtop Trod - Permet d'accéder à toutes les missions.
Had A Nude On - Invulnérabilité du personnage ("CTRL" et "I" pendant le jeu).
Rotted Drop - Destruction de la cible visée ("CTRL" et "F" pendant le jeu).
Half Libel - Téléportation vers le site visé ("CTRL" et "B" pendant le jeu).
Brass Clue - Munitions maximum ("CTRL" et "Z" pendant le jeu).
A Mere Fart - Active ou désactive le cockpit ("CTRL" et "C" ou "H" pendant le jeu).
Oh No ! Less Japan - Ion Cannon ("CTRL" et "X" pendant le jeu).
Horny Elk Leer - Portée étendue du radar ("CTRL" et "P" pendant le jeu).
A Scramble On - Papier peint Windows (Appuyez sur "CTRL" et "SHIFT" tout en appuyant sur le bouton de la souris, et en la déplaçant).
O'Sarge - Jouez les missions d'entraînement et vous entendrez que ce n'est pas le même instructeur.
Range Goes Gory - Active les missions, la téléportation, l'invulnérabilité, le radar à portée étendue, et le Hose Target. Bien entendu, il faudra utiliser les touches appropriées pendant le jeu pour chacun d'eux.
Chaste Coed - Permet de voir les séquences de fin de jeu.
Dunk It Here - Permet d'entendre des prises de son ratées.
Mother Mourn Us - Permet de voir les programmeurs. Pour ce faire, il faut être au scénario 1-5 (Rescue !). Retournez-vous et allez jusqu'à l'autre côté de la montagne qui est en théorie hors de portée.
Swiss Throat - Permet de voir l'équipe des gens qui ont travaillé sur le jeu. Pour ce faire, il faut être au scénario 2-6 (Battle In The Clouds). Lorsque vous entrez dans la Merc Citadel, appuyez sur la touche "TAB" plusieurs fois pour faire défiler les images.

**FOURNIER Patrick**

***ENTENDRE ELVIS***

Au scénario 4-6 (Mano-A-Mano), tirez trois fois avec la mitrailleuse avant de commencer. Ensuite, cherchez le véhicule de Sheridan. Établissez-le comme cible, et appuyez sur "R" pour faire une reconnaissance audio. Il faut savoir que cela ne fonctionne pas à tous les coups !

## rocket raid

***CHEAT MODE***

Appuyez et gardez enfoncée la touche "SHIFT" de droite. Sélectionnez les niveaux "BOSS", ou "ADVANCED", et gardez toujours la touche "SHIFT" enfoncée jusqu'à ce que le jeu démarre.

## sim farm

***CHEAT CODES***

Appuyez sur la touche "CAPSLOCK" qui se trouve à gauche de "Q". Ensuite, tapez l'un des codes suivants, et appuyez sur "ENTREE" pour valider...

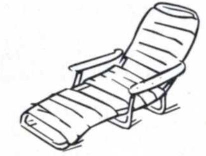
CORN - Donne 10 000 dollars.
FUND - Vous faites une donation de 10 000 dollars à la ville sans que cela ne vous coûte rien !
LLAMA - Un écran très spécial.

## id4 : independence day

***CHEAT CODES***

Dans le menu des options, il est possible d'entrer votre nom. À la place, entrez l'un des codes suivants...

LIVE FREE - Invincibilité.
TOURIST - Choix du niveau.
FOX ROX - Choix du niveau.
GODZILLA - Élimine les civils et vos alliés.
MR HAPPY - Choix de l'avion.
KYRA NR - Choix du niveau et de l'avion, invincibilité, etc.
BRENDAN QR - Choix du niveau et de l'avion, invincibilité, etc.
DOOFUS - Choix du niveau et de l'avion, invincibilité, etc.
KIWI - Choix du niveau et de l'avion, invincibilité, armement et rechargement rapide.
GO POSTAL - Bonus pour les dommages, armements et rechargement rapide.
GREF FM - Active toutes les options.
SCOTTYWAR - Active toutes les options.
ROSA DUONG - Active toutes les options.
RELOAD COCO - Active toutes les options.
RADARMY - Active toutes les options.
DAB DAB - Active toutes les options.
TRIS S - Active toutes les options.



En fait, ces codes ne prennent pas effet tout de suite. Ils activent un nouveau menu ainsi que les options qu'il contient. Retournez sur le menu principal du jeu, et appuyez sur les touches "CTRL" de droite, "SHIFT" de droite, et "8" en même temps. Vous irez alors directement au menu "CHEATER". C'est à l'intérieur du menu que vous pourrez choisir votre niveau, votre avion, activer ou désactiver l'invincibilité, et un tas d'autres options.

## sand warriors

***CHOIX DE LA MISSION (HEXA)***

Avec un éditeur hexadécimal, éditez le fichier "FILNAMES.LST" qui se trouve dans le répertoire "DATA" à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur.
Allez à l'un des offsets suivants en fonction de la sauvegarde que vous voulez modifier et mettez la valeur qui correspond à la mission où vous voulez être...

Offsets des emplacements des missions pour chacune des sauvegardes...
Emplacement 1 - Offset "41 (29)".
Emplacement 2 - Offset "100 (64)".
Emplacement 3 - Offset "159 (9F)".
Emplacement 4 - Offset "218 (DA)".
Emplacement 5 - Offset "277 (115)".
Emplacement 6 - Offset "336 (150)".
Emplacement 7 - Offset "395 (18B)".
Emplacement 8 - Offset "454 (1C6)".
Emplacement 9 - Offset "513 (201)".
Emplacement 10 - Offset "572 (23C)".
Emplacement 11 - Offset "631 (277)".
Emplacement 12 - Offset "690 (2B2)".

Valeurs pour les missions...
"01" - Mission 1 : Patrouille. Opération Eclair.
"02" - Mission 2 : Convoi. Opération Rempart.
"03" - Mission 3 : Défense. Opération Bouclier.
"04" - Mission 4 : Destruction. Opération Souvenir.
"05" - Mission 5 : Raid. Opération Confédération.
"06" - Mission 6 : Destruction. Opération Tempête de feu.
"07" - Mission 7 : Recherche et destruction. Opération Extermination.
"08" - Mission 8 : Raid. Opération Souricière.
"09" - Mission 9 : Raid. Opération Expiration.
"0A" - Mission 10 : Occupation. Opération Monopole.
"0B" - Mission 11 : Destruction. Opération Tireur d'élite.
"0C" - Mission 12 : Défense. Opération Super défenseur.
"0D" - Mission 13 : Orion. Opération Occupation.
"0E" - Mission 14 : Escorte. Opération Secours.
"0F" - Mission 15 : Destruction. Opération Couverture totale.
"10" - Mission 16 : Destruction. Opération Pluie de feu.
"11" - Mission 17 : Aide. Opération Aigle ardent.
"12" - Mission 18 : Raid. Opération Glaive.
"13" - Mission 19 : Retraite. Opération Novice.
"14" - Mission 20 : Destruction. Opération Examen minutieux.
"15" - Mission 21 : Protection. Opération Surveillance rapprochée.
"16" - Mission 22 : Destruction. Opération Coup de marteau.
"17" - Mission 23 : Raid. Opération Saturation.
"18" - Mission 24 : Destruction. Opération Aurore dorée.

## tennis elbow

***CHEAT CODES***

Pendant un match, tapez l'un des codes suivants...

MTKIL ou ?TKIL - Remporter le match.
MTWIN ou ?TZIN - Remporter le set.
MTBAL ou ?TBQL - Balle plus grosse.
MTRUN ou ?TRUN - Permet de courir plus vite.

De plus, vous pouvez utiliser les combinaisons de touches suivantes...

"Y", "SHIFT" de droite et "-" - Active le fait de gagner tous les points.
"CTRL", "ALT" et "SUPPR" - Désactive le fait de gagner tous les points.

**JACOMINO Yann**

## terracide

***CHEAT CODES***

Sur l'écran d'aide, entrez l'un des codes suivants...

BARNSLEY - Active ou désactive l'invincibilité.
NOZZLE - Permet d'accéder à tous les niveaux.
POPOV - Active ou désactive la possibilité d'aller où l'on veut.
CLAM_CHARIOT - Active plusieurs des autres codes en une seule fois.
WELK - Toutes les armes sont disponibles.
PHAAL - Active ou désactive les munitions infinies.
BATFINC - Boucliers au maximum.
DRUGSSUCK - Active ou désactive des informations.
TOP_TRUMPS - Affiche "GO ANYWHERE MODE ON".

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants...

ACTIVATE
GIMME_GUNS
LEVEL
ÉPISODE
OPTIONS
LINKS
PUFF
FREI
PIZZA
MOBIL
ÉNERGIE
CAMP
OTTO
KLAGE
HEBEL
GNADE
BIBEL

## triple play 98

**EA'S DREAM TEAM**
Sur l'écran de sélection des équipes, appuyez sur "1", "2", "1", "2" et "CTRL". Ainsi, il vous sera possible d'obtenir l'équipe "EA'S DREAM TEAM".

## u.s. navy fighters

Allez sur l'écran des avions, appuyez et gardez enfoncée la touche "ALT", puis cliquez sur le bouton qui permet de voler.

**ATOMIC MOTH**
Sur l'écran principal, appuyez et gardez enfoncées les touches "CTRL", "ALT" et "SHIFT" qui se trouvent sur la droite du clavier. Allez sur l'écran des avions, et faites défiler jusqu'à ce que vous voyiez l'Atomic Moth.

## yoda stories



**FICHIER YODESK.INI**
Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé Windows 95. Dans ce répertoire, vous trouverez un fichier "YODESK.INI". Double-cliquez dessus, et vous verrez son contenu. Cherchez la ligne "Count=" et mettez le nombre que vous voulez à la place de celui qui se trouve derrière le "=". De cette manière, vous pouvez choisir le nombre de victoires que vous avez déjà à votre actif. C'est intéressant puisqu'à partir de vingt-cinq victoires, vous avez un sabre laser plus puissant ainsi que la force et le cœur pur au début de chaque aventure !

De la même manière, vous pouvez modifier les lignes suivantes...
"HScore=" - Le meilleur score que vous ayez fait.
"LScore=" - Le dernier score que vous avez fait.
"LCount=" - Le nombre de vos défaites.

## outlaws



**CHEAT CODES**
Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants...

OLER - Énergie au maximum.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants...

OLBUG
OLSHAW
OLGEORG

## u.s. navy fighters 97

**VOLER AVEC N'IMPORTE QUEL AVION**
Allez sur l'écran de sélection des avions pour une mission rapide, appuyez, et gardez enfoncées les touches "CTRL" et "ALT", puis cliquez sur le bouton qui permet de voler.

## belicops



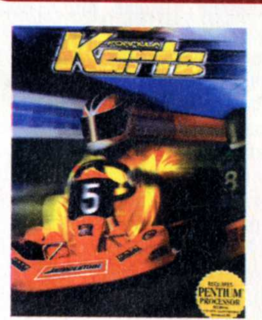
**CHEAT CODES**
Pendant une partie, appuyez sur la touche "/". Celle qui se trouve au-dessus de "ALT GR", et à gauche de "§". Et tapez les codes suivants...

IRONMAN - Active ou désactive l'invincibilité.
REGENWEAP - Remet les armes au maximum.
REGENDAM - Remet l'énergie au maximum.
REGENALL - Remet tout au maximum.
WIN - Permet de finir le niveau en cours directement.
CLOAK - Active ou désactive le mode furtif.
IRANGE - Active ou désactive la portée infinie pour les armes.
EYE - Permet de changer l'angle de vue.
FMODEL - Affiche la vitesse et l'agilité.
CONFLICT - Active ou désactive le mode Conflict.
BYSTANDER - Active ou désactive le mode Bystander.
BUNNY - Affiche le niveau de l'armement.
RESURRECT - Active ou désactive le mode Résurrection.
NET - Active ou désactive le mode Network.
BFREQ - Affiche la fréquence du briefing.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants...

GALAGA
LIVE
FUN

## formula karts




**CODES ARCADE**

En deux tours avec l'écurie SEGA...
France - 51700 $ - 2e : ipba ichl gdaa lfad akae ccaa aaig abaa
Australie - 51700 $ - 2e : ipca acgp fnaa biae akae eeaa gnnl acaa
Hollande - 53400 $ - 2e : ipda oacm gpaa njae cmae ggaa gnjl acaa
Angleterre - 54400 $ - 1er : ipea fpee coac jfam eaae ioaa gnkl acaa
Brésil - 55650 $ - 1er : ipfa fpee coae cabf fjae lgaa gnnl acaa

En trois tours avec l'écurie SEGA...
France - 52000 $ - 1er : mpba nmgf cjac efae baae ciaa cijg abaa
Australie - 52000 $ - 1er : mpca nngf cbae adaf baae faaa gnnl acaa
Hollande - 53700 $ - 2e : mpda ofhe haae lnaf dcae hcaa gnnl acaa
Angleterre - 55200 $ - 3e : mpea gdha koae mbaf faae jaaa gnnl acaa
Brésil - 57200 $ - 1er : mpfa kdhc coag onan hiae liaa gnnl acaa
Japon - 8900 $ - 2e : mpga badl hhae fmjg lcaa naaa aikg bjip

En six tours avec l'écurie SEGA...
France - 52000 $ - 1er : ipbb pcfi apac bfae baae ciaa cilg abaa
Australie - 52000 $ - 1er : ipcb bbgl bpae aeam baae faaa gnnl acaa
Hollande - 53700 $ - 2e : ipdb kich ghae kdam dcae hcaa gnil acaa
Angleterre - 54150 $ - 2e : ipeb hadf ghae leam dlae jeaa gnil acaa
Brésil - 54900 $ - 1er : ipfb hbdf chag bgbf ekae lmaa gnnl acaa
Japon - 56900 $ - 1er : ipgb indi dhai hhbf hcae oeaa gnkl acaa

## star trek generations

**TORPILLES A PROTONS (HEXA)**
Faites une sauvegarde de votre partie en cours. Sortez du jeu, et éditez votre fichier de sauvegarde avec un éditeur hexadécimal. Les sauvegardes se trouvent dans le répertoire "SaveGame" à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Elle porte le nom "GenSave.*". Allez à l'offset "296 (128)", et mettez "E703". Ainsi, vous obtiendrez 999 torpilles à protons en rechargeant votre sauvegarde.

## fallout

**MOUVEMENTS INFINIS**
Pour être en mouvement infini, il faut d'abord être dans un combat. Mettez des munitions pour votre pistolet dans l'une de vos mains. J'ai bien dit les munitions et pas l'arme ! Approchez-vous de votre ennemi, et cliquez comme si vous vouliez tirer. À ce moment-là, il va vous parler et ensuite, vous n'aurez plus de restrictions sur le nombre de mouvements que vous pourrez exécuter.

# adventures of lomax

***CODES***
Voici un grand nombre de codes de niveaux...

Niveau 1 - Vies = 29 - Cœur = 2 : Croix - Croix - Triangle - Triangle - Croix - Rond - Carré - Carré
Niveau 1 - Vies = 20 - Cœur = 1 : Triangle - Triangle - Triangle - Triangle - Rond - Rond - Croix - Rond
Niveau 1 - Vies = 5 - Cœur = 1 : Triangle - Triangle - Triangle - Croix - Rond - Rond - Rond
Niveau 1 - Vies = 16 - Cœur = 3 : Triangle - Triangle - Triangle - Triangle - Rond - Croix - Croix - Croix
Niveau 2 - Vies = 3 - Cœur = 3 : Rond - Rond - Rond - Triangle - Croix - Carré - Rond - Croix
Niveau 2 - Vies = 4 - Cœur = 3 : Croix - Carré - Rond - Triangle - Rond - Rond - Rond - Croix
Niveau 2 - Vies = 29 - Cœur = 2 : Carré - Croix - Rond - Triangle - Croix - Rond - Carré - Carré
Niveau 3 - Vies = 13 - Cœur = 2 : Croix - Croix - Carré - Triangle - Croix - Rond - Triangle - Carré
Niveau 3 - Vies = 18 - Cœur = 0 : Carré - Carré - Carré - Triangle - Rond - Carré - Croix - Triangle
Niveau 3 - Vies = 8 - Cœur = 2 : Rond - Rond - Carré - Triangle - Rond - Croix - Triangle - Carré
Niveau 3 - Vies = 13 - Cœur = 2 : Croix - Croix - Carré - Triangle - Croix - Rond - Triangle - Carré
Niveau 3 - Vies = 4 - Cœur = 3 : Triangle - Carré - Carré - Triangle - Rond - Rond - Rond - Croix
Niveau 3 - Vies = 24 - Cœur = 0 : Croix - Croix - Carré - Triangle - Rond - Croix - Carré - Triangle
Niveau 3 - Vies = 29 - Cœur = 0 : Rond - Rond - Carré - Triangle - Croix - Rond - Carré - Triangle
Niveau 4 - Vies = 18 - Cœur = 1 : Croix - Croix - Croix - Triangle - Rond - Carré - Croix - Rond
Niveau 4 - Vies = 6 - Cœur = 3 : Rond - Croix - Croix - Triangle - Rond - Triangle - Rond - Croix
Niveau 5 - Vies = 3 - Cœur = 3 : Triangle - Triangle - Triangle - Rond - Croix - Carré - Rond - Croix
Niveau 5 - Vies = 6 - Cœur = 3 : Carré - Carré - Triangle - Rond - Rond - Triangle - Rond - Croix
Niveau 5 - Vies = 19 - Cœur = 1 : Carré - Carré - Triangle - Rond - Croix - Carré - Croix - Rond
Niveau 6 - Vies = 4 - Cœur = 3 : Croix - Croix - Rond - Rond - Rond - Rond - Rond - Croix
Niveau 6 - Vies = 16 - Cœur = 3 : Rond - Rond - Rond - Rond - Rond - Croix - Croix - Croix
Niveau 7 - Vies = 7 - Cœur = 3 : Carré - Carré - Carré - Rond - Croix - Triangle - Rond - Croix
Niveau 8 - Vies = 7 - Cœur = 3 : Croix - Carré - Croix - Rond - Croix - Triangle - Rond - Croix
Niveau 8 - Vies = 20 - Cœur = 3 : Croix - Croix - Croix - Rond - Rond - Rond - Croix - Croix
Niveau 8 - Vies = 12 - Cœur = 2 : Triangle - Carré - Croix - Rond - Rond - Rond - Triangle - Carré
Niveau 9 - Vies = 29 - Cœur = 0 : Croix - Croix - Triangle - Carré - Croix - Rond - Carré - Triangle
Niveau 9 - Vies = 8 - Cœur = 2 : Croix - Croix - Triangle - Carré - Rond - Croix - Triangle - Carré
Niveau 9 - Vies = 8 - Cœur = 3 : Croix - Carré - Triangle - Carré - Rond - Croix - Triangle - Croix
Niveau 9 - Vies = 13 - Cœur = 2 : Rond - Rond - Triangle - Carré - Croix - Rond - Triangle - Carré
Niveau 9 - Vies = 18 - Cœur = 0 : Triangle - Triangle - Triangle - Carré - Rond - Carré - Croix - Triangle
Niveau 10 - Vies = 7 - C◊ur = 3 : Rond - Rond - Rond - Rond - Carré - Croix - Triangle - Rond - Croix
Niveau 10 - Vies = 9 - C◊ur = 3 : Rond - Triangle - Carré - Rond - Carré - Croix - Croix - Triangle - Croix
Niveau 10 - Vies = 1 - Cœur = 0 : Rond - Rond - Rond - Rond - Carré - Croix - Croix - Rond - Triangle
Niveau 10 - Vies = 13 - Cœur = 0 : Rond - Triangle - Croix - Rond - Carré - Croix - Rond - Triangle - Triangle
Niveau 11 - Vies = 8 - Cœur = 0 : Rond - Rond - Carré - Carré - Rond - Croix - Triangle - Triangle
Niveau 11 - Vies = 13 - Cœur = 0 : Croix - Croix - Carré - Carré - Croix - Rond - Triangle - Triangle
Niveau 11 - Vies = 16 - Cœur = 3 : Carré - Carré - Carré - Carré - Rond - Croix - Croix - Croix
Niveau 11 - Vies = 20 - Cœur = 1 : Carré - Carré - Carré - Carré - Rond - Rond - Croix - Rond
Niveau 12 - Vies = 22 - Cœur = 1 : Croix - Croix - Croix - Carré - Rond - Triangle - Croix - Rond
Niveau 13 - Vies = 18 - Cœur = 1 : Triangle - Triangle - Triangle - Croix - Rond - Carré - Croix - Rond
Niveau 13 - Vies = 2 - Cœur = 3 : Carré - Carré - Triangle - Croix - Rond - Carré - Rond - Croix
Niveau 14 - Vies = 1 - Cœur = 1 : Rond - Rond - Rond - Croix - Croix - Croix - Rond - Rond
Niveau 14 - Vies = 25 - Cœur = 0 : Carré - Triangle - Rond - Croix - Croix - Croix - Carré - Triangle
Niveau 14 - Vies = 9 - Cœur = 2 : Triangle - Carré - Rond - Croix - Croix - Croix - Triangle - Carré
Niveau 14 - Vies = 17 - Cœur = 3 : Croix - Croix - Rond - Croix - Croix - Croix - Croix - Croix
Niveau 15 - Vies = 22 - Cœur = 1 : Carré - Carré - Carré - Croix - Rond - Triangle - Croix - Rond
Niveau 15 - Vies = 6 - Cœur = 3 : Triangle - Triangle - Carré - Croix - Rond - Triangle - Rond - Croix
Niveau 15 - Vies = 25 - Cœur = 0 : Rond - Triangle - Carré - Croix - Croix - Croix - Carré - Triangle
Niveau 16 - Vies = 17 - Cœur = 1 : Rond - Rond - Croix - Croix - Croix - Croix - Croix - Rond
Niveau 16 - Vies = 17 - Cœur = 3 : Rond - Croix - Croix - Croix - Croix - Croix - Croix - Croix
Niveau 16 - Vies = 5 - Cœur = 1 : Croix - Croix - Croix - Croix - Croix - Rond - Rond - Rond
Niveau 17 - Vies = 1 - Cœur = 0 : Rond - Croix - Triangle - Triangle - Carré - Croix - Rond - Triangle
Niveau 17 - Vies = 14 - Cœur = 2 : Carré - Carré - Triangle - Triangle - Triangle - Triangle - Triangle - Carré
Niveau 17 - Vies = 14 - Cœur = 0 : Carré - Triangle - Triangle - Triangle - Triangle - Triangle - Triangle - Triangle
Niveau 17 - Vies = 10 - Cœur = 2 : Carré - Triangle - Triangle - Triangle - Triangle - Carré - Triangle - Carré
Niveau 17 - Vies = 26 - Cœur = 2 : Triangle - Triangle - Triangle - Triangle - Triangle - Carré - Carré - Carré
Niveau 17 - Vies = 7 - Cœur = 3 : Rond - Croix - Triangle - Triangle - Carré - Triangle - Rond - Croix
Niveau 18 - Vies = 9 - Cœur = 2 : Rond - Rond - Rond - Triangle - Carré - Croix - Triangle - Carré
Niveau 19 - Vies = 30 - Cœur = 2 : Carré - Carré - Carré - Triangle - Triangle - Triangle - Carré - Carré
Niveau 19 - Vies = 22 - Cœur = 1 : Croix - Rond - Carré - Triangle - Triangle - Triangle - Croix - Rond
Niveau 19 - Vies = 11 - Cœur = 0 : Carré - Carré - Carré - Triangle - Carré - Carré - Triangle - Triangle
Niveau 19 - Vies = 6 - Cœur = 3 : Rond - Croix - Carré - Triangle - Triangle - Triangle - Rond - Croix
Niveau 21 - Vies = 9 - Cœur = 2 : Triangle - Triangle - Triangle - Rond - Carré - Croix - Triangle - Carré
Niveau 22 - Vies = 9 - Cœur = 3 : Rond - Rond - Rond - Rond - Carré - Croix - Triangle - Croix
Niveau 22 - Vies = 15 - Cœur = 0 : Rond - Rond - Rond - Rond - Carré - Triangle - Triangle - Triangle
Niveau 22 - Vies = 18 - Cœur = 3 : Triangle - Triangle - Rond - Rond - Triangle - Carré - Croix - Croix
Niveau 22 - Vies = 23 - Cœur = 3 : Carré - Carré - Rond - Rond - Carré - Triangle - Croix - Croix
Niveau 22 - Vies = 26 - Cœur = 2 : Rond - Rond - Rond - Rond - Triangle - Carré - Carré - Carré
Niveau 22 - Vies = 10 - Cœur = 0 : Croix - Croix - Rond - Rond - Triangle - Carré - Triangle - Triangle
Niveau 22 - Vies = 30 - Cœur = 0 : Rond - Rond - Rond - Rond - Triangle - Triangle - Carré - Triangle
Niveau 22 - Vies = 31 - Cœur = 2 : Croix - Croix - Rond - Rond - Carré - Triangle - Carré - Carré

adventures of lomax

# top gun :

***CHOIX DES MISSIONS***
Avec le bloc-notes de Windows, chargez le fichier "LASTMSSN.SAV", qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. À la place du premier chiffre, mettez "0", "1" ou "2" en fonction de la campagne où vous voulez aller. À la place du deuxième chiffre, vous pourrez mettre le numéro de la mission pour la campagne que vous aurez choisi.

**DUTOT Romain**

# fire at will

# alerte rouge

***CIBLE LIBRE***
Sélectionnez une unité et appuyez sur la touche "CTRL". Ainsi, vous pourrez donner l'ordre à cette unité de viser des arbres, le sol ou la mer. De cette manière, il vous est plus facile de dégager un passage lorsque vous êtes bloqué. De plus, il est aussi possible de cette manière de tirer sur un bâtiment de votre propre base, ou sur une autre unité de votre groupe.

**REVERSAT Benjamin**

# yoda stories

***ASTUCE***

Lorsque vous êtes sur la planète des sables, allez au bar. Une fois que vous y êtes, allez en face de la table qui se trouve en haut à gauche, et cliquez sur le plat. Un champignon devrait apparaître. Prenez-le, et si vous réessayez il fera de nouveau son apparition. En fait, vous pouvez le faire autant de fois que vous le voulez.

**CABILLIC Marc**

# theme hospital


***NETTOYAGE FACILE***
Si vous trouvez que vos agents de maintenance coûtent trop cher, et ne font que râler à propos de leurs conditions de travail, mettez-les tous à la porte. Ensuite, si vous voulez vous débarrasser de tous les détritus qui jonchent le sol de l'hôpital, prenez une plante en cliquant avec le bouton droit, et placez-la sur le déchet qui vous gêne. Cliquez sur le bouton gauche pour poser la plante. Il faut tout de même préciser que dans certains cas, il vous faudra enlever les objets qui se trouvent autour pour pouvoir déplacer votre plante.

**LE PROVOST Steeve**

## nba live 97

***NOUVEAU JOUEUR***
Allez sur l'écran où habituellement vous créez un nouveau joueur. Au moment de lui donner un nom, utilisez le nom d'un des membres de l'équipe de production de NBA LIVE 97. Vous verrez que pour chacun de ces noms, les caractéristiques sont prédéfinies. Voici la liste de tous les noms qu'il vous est possible d'entrer de cette manière...

IVAN ALLAN
SHEILA ALLAN
GREG ALLEN
JOE AMATI
STEVE ANDERSON
DARYL ANSELMO
RENATA ANTONIC
DAVID BOLLO
BRIAN CHAN
GLENN CHIN
STANLEY CHOW
TRAZ DAMJI
ED FLETCHER
P.C.
GAZZO
KIM GILL
AARON GRANT
CINDY GREEN
CRISPIN HANDS
SHANA HOERNKE
DOM HUMPHREY
KURT HSU
ANDREW JINKS
AL JOHANSON
ERNIE JOHNSON
MICHAEL KLASSEN
MIKE KLEIN
SHYANG KONG
BRIAN KRAUSE
GREG LASSEN
DAVID LAVIOLETTE
KEN LAM
DAVID LEE
TIM LEWINSON
MARCUS LINDBLOM
ADAM MACKAY-SMITH
JEFF MAIR
WILL MOZELL
AL MURDOCH
TED MURRAY
SAM NELSON
DANIEL NG
BRENT NIELSEN
CASAY O'BRIEN
SEAN O'BRIEN
DARRELL OLTHUIS
JAY PAGE
ZOE QUINN
ROD REDDEKOPP
SABASTIAAN REINARZ
STEVE ROYEA
GIOVANNI SASSO
DARREN SCHUELLER
DAN SCOTT
KIRK SCOTT
MARK SODERWALL
NOVELL THOMAS
KEN THURSTON
MIKE VANASELJA
DAVE WARFIELD
ROBERT WHITE

**Gael DE CLARENS**

## le cauchemar de ppd

***AUDIMAT***
Prenez seulement deux animateurs stars. Trouvez-leur deux invités. Mettez-les en ACCESS PRIME TIME et en PRIME TIME. Ensuite, mettez un film à succès ou une bombe durant la journée, et un navet pour la nuit. Ensuite, du "X" au maximum.
Ainsi, vous obtiendrez un fort audimat.
De plus, lorsque vous placez une bombe, n'oubliez pas de vérifier si elle ne vise pas l'un de vos animateurs, et s'il s'agit d'une star.

***QUESTION OU POIRE ?***
Il n'est pas toujours évident de savoir s'il faut poser une question, ou donner de la poire à Cherge et Phi-ipe. Voici quelques circonstances.

***QUESTION***
Ils parlent de Maradona.
Ils disent à Chrissine de relancer.
Cherge prie un repas chez Tata Lucette que Toubon foutra une branlée au juge.
Phi-ipe parle des choses figées mais pas caramélisées.
Ils parlent des acquis sociaux.

***POIRE***
Phi-ipe cherche ses clefs.
Phi-ipe dit que tout le monde est mou.
Phi-ipe dit qu'il y a un problème, mais qu'il n'est pas là.
Ils parlent des olives dénoyautées et renoyautées.
Cherge dit que Phi-ipe travaille sur Fun Radio, mais Phi-ipe dit que c'est sur RTL.
Ils racontent ce qui s'est passé quand Chrissine était fermée.

***CHIRAC CHANTE***
Allez sur le site Grand Plein de Nerfs, et entrez dans l'Élysée. Tournez à droite et regardez les portraits. Il y a une statue de Chirac. Cliquez dessus, et laissez le bouton enfoncé. Vous l'entendrez chanter, et vous pourrez même la bouger.

**PIZZINAT Julien**

## pandemonium!

***CODES***
Voici les codes de tous les niveaux du jeu...
Niveau 2 - Hollow Stairway : OMAAEBIA
Niveau 3 - Dungeon Tower : NAABEBAI
Niveau 4 - Lost Caves : ENAIAKBI
Niveau 5 - Fungus Grotto : PEIAIBBA
Niveau 6 - Acid Pools : KFCACICE
Boss 1 - Shroom Lord : AFICBAIM
Niveau 7 - Burning Desert : NGIAIBJJ
Niveau 8 - Branky Wastes : EHIIAKAC
Niveau 9 - Spider Forest : NIIAIBKB
Niveau 10 - Canopy Village : AHICBAJE
Niveau 11 - Soldier Barracks : LOCACMGI
Niveau 12 - Honcho's Logmill : KACACIIM
Boss 2 - Goon Honcho : OAIAIDLB
Niveau 13 - Honcho's Airship : FDIIAKDC
Niveau 14 - Dragoon Skyfort : OEIAIELJ
Niveau 15 - Cloud Citadel : OGIAJEEB
Niveau 16 - Efreet Palace : AHMCBCMD
Niveau 17 - Frozen Cavern : AJECBDEF
Niveau 18 - Storm Temple : OEIBIBMJ
Boss 3 - Wishing Engine - 31 Ankhs : ALMABHOL
Boss 3 - Wishing Engine - Fire : AOIMFPIJ
Boss 3 - Wishing Engine - Ice : AOEMDPIJ
Boss 3 - Wishing Engine - Shrinker : AOMMHPIJ

## gt racing 97

***MODIFICATION DE SAUVEGARDES (HEXA)***
Editez l'une des sauvegardes avec un éditeur hexadécimal. Les fichiers de sauvegarde se trouvent tous dans le répertoire "CHAMP", à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur.

À l'offset "40 (28), mettez "FFFF" pour obtenir plus de 65 000 crédits.
À l'offset "22 (16)", mettez "1027" pour avoir un moteur sans aucun dommage.
À l'offset "24 (18)", mettez "1027" pour avoir un châssis sans aucun dommage.
À l'offset "26 (1A)", mettez "1027" pour avoir des pneus sans aucun dommage.
À l'offset "20 (14)", mettez "0A" et vous obtiendrez 10 voitures.

Ensuite, à l'offset "06 (06)", mettez l'une des valeurs suivantes en fonction du parcours que vous voulez faire en rechargeant la sauvegarde...



"0" - Canada
"1" - Brésil
"2" - Egypte
"3" - États-Unis
"4" - Allemagne
"5" - Scandinavie
"6" - France
"7" - Grande-Bretagne

## vanguard ace

***CHEAT MODE***
Pour activer le "Cheat Mode", il faut d'abord appuyer sur la touche "F10". Ensuite, il vous sera possible d'utiliser les touches suivantes...

"F1" - Power Level 1.
"F2" - Power Level 2.
"F3" - Power Level 3.
"F4" - Power Level 4.
"F5" - Power Level 5.
"F6" - Power Level 6.
"F7" - Power Level 7.
"F8" - Ajoute une vie supplémentaire.
"F9" - Ajoute une bombe.

Si vous appuyez sur la touche "F11", vous désactivez le "Cheat Mode".

## rocket jockey

***CHEAT CODES***
Les codes que nous vous proposons ne fonctionnent que sur la dernière version du jeu.

Sur le menu principal du jeu, tapez l'un des codes suivants...

FEZME ou FEW?E - Permet d'être Fez Boy.
LEVELME ou LEVEL?E - Active tous les niveaux.
ROCKETME ou ROCKET?E - Active de nouvelles roquettes.

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants...

PROBEME ou PROBE?E - Permer d'obtenir le Probe.
CLAWME ou CLQZ?E - Permer d'obtenir la Claw.
ANCHORME ou QNCHOR?E - Permer d'obtenir la Anchor.
COOLME ou COOL?E - Permer d'obtenir le Coolant.

## mdk

***CLIP MDK/BZK***
Au tout début du premier niveau, avant de faire quoi que ce soit, appuyez sur "F1" pour faire apparaître l'écran d'aide du jeu. Ensuite, tapez "SHOWMOVIEMDKBZK" ou "SHOZ?OVIE?DKBWK". Appuyez sur "ECHAP" pour retourner au jeu, mais à la place vous aurez droit à un clip vidéo de Billy Ze Kick.

***INVULNERABLE (HEXA - VERSION 3DFX)***
Avec un éditeur de fichier, éditez "MDK95.EXE". Allez à l'offset "430279 (690C7), et mettez "9090" à la place du "29C2" que vous trouverez à cet endroit.

**WEBER Florent**
**(websters@infonie.fr)**

## x-com 3 : apocalypse

***ARGENT (HEXA)***
Si vous ne voulez pas avoir de problèmes avec l'argent, éditez l'une de vos sauvegardes, et allez à l'offset "212288 (33D40)". Mettez "FFFFFF" à cet endroit, et vous obtiendrez plus de 16 millions. Toutefois, il faut préciser que cela ne fonctionne pas sur les sauvegardes pendant une mission tactique !

## wipeout 2097

***CHEAT CODES***
Il existe plusieurs "Cheat Codes" qui sont à taper à différents endroits. En voici la liste...

Sur la page de présentation...

RUSH - Pour obtenir un vaisseau stupide.

Sur le menu principal...

XTEAM ou XTEQ? - Active la PIRANHA TEAM.
XCLASS ou XCLQSS - Active la PHANTOM CLASS.
XTRACK ou XTRQCK - Permet d'accéder à tous les niveaux.

Pendant une course, faites une pause et entrez l'un des codes suivants...

PSYMEGA ou PSY?EGQ - Armement infini.
PSYPROTECT - Énergie infinie.
PSYTICKER - Temps infini.
PSYRAPID ou PSYRQPID - Donne une mitrailleuse.
FRAMERATE ou FRQ?ERQTE - Affiche le nombre d'images par seconde.

## the settlers II : scenario disk

***MODIFIER LES SCENARIOS***
Avec l'extension de SETTLERS II, il y a un éditeur de niveaux. Vous pouvez, grâce à lui, éditer les scénarios du jeu. Pour cela, copiez les fichiers "*.WLD" dans le répertoire "WORLDS" du jeu. Renommez tous les fichiers "*.WLD" que vous venez de copier en "*.SWO". Il faut seulement changer l'extension du fichier. Une fois que vous avez renommé les fichiers, vous pouvez les éditer à votre convenance. Toutefois, il faut absolument respecter le nombre de départs pour chaque scénario. Une fois que vous avez fini, renommez les fichiers "*.SWO" que vous venez de modifier en "*.WLD". Il ne vous reste plus qu'à remettre les fichiers "WLD" là où vous les aviez pris au début. Démarrez le jeu, et vous verrez la différence.



**BEAU Patric**

## marathon 2

***CHEAT MODE***
Appuyez et gardez enfoncées les touches "ALT" et "ECHAP". Tout en gardant ces touches enfoncées, cliquez sur "START NEW GAME". Ainsi, il devrait être possible de commencer au niveau de votre choix.

## virtual valerie 2

***BUTTBLASTER MODE***
Pour accéder directement au mode BUTTBLASTER, cliquez sur le logo "VIRTUAL VALERIE 2", et ensuite sur le bouton "CLIMAX", mais il faut que votre score soit à zéro.

## last rites

***PARAMETRES DOS***
Pour lancer le jeu, il est possible d'ajouter des paramètres. Les voici...

/SKIP - Vous transporte directement dans le jeu sans vous arrêter sur les écrans de présentation.
/VGA - Force le mode VGA.
/NOMUSIC - Pas de musique.
/LEV LEVELS\MISSxx - Permet d'aller directement au niveau "xx". Il faut donc remplacer le "xx" par l'une des valeurs suivantes :

"01" - Niveau 1.
"07" - Niveau 2.
"04" - Niveau 3.
"05" - Niveau 4.
"06" - Niveau 5.
"08" - Niveau 6.
"09" - Niveau 7.
"10" - Niveau 8.
"11" - Niveau 9.
"12" - Niveau 10.
"13" - Niveau 11.

Par exemple, si vous voulez aller directement au niveau 11, il faut lancer le jeu en tapant "LR /LEV LEVELS\MISS13" sous Dos.

Vous pouvez aussi essayer les paramètres suivants...

/MUS
/MSN

## super bubsy

***CODES***
Voici quelques codes de niveaux...

Episode 2 - CKBGMM
Episode 3 - SCTWMN
Episode 4 - MKBRLN
Episode 5 - LBLNRD
Episode 6 - JMDKRK
Episode 7 - STGRTN
Into The Canyon 1 - SBBSHC
Episode 8 - DBKRRB
Into The Canyon 2 - MSFCTS
Episode 9 - KMGRBS
Into The Canyon 3 - SLJMBG
Episode 13 - TGRTVN
Episode 14 - CCLDSL
Episode 16 - STCJDH



***CHEAT CODES***
Tapez les codes suivants pendant une partie...

GH44 - Active ou désactive l'invincibilité.
DDB4 - Active ou désactive la limite de temps.
DD6D - Permet d'aller directement à l'épisode 1.
DF6D - Permet d'aller directement à l'épisode 2.
D46D - Permet d'aller directement à l'épisode 3.
D76D - Permet d'aller directement à l'épisode 4.
D06D - Permet d'aller directement à l'épisode 5.
D96D - Permet d'aller directement à l'épisode 6.
D16D - Permet d'aller directement à l'épisode 7.
D66D - Permet d'aller directement à Into The Canyon 1.
DC6D - Permet d'aller directement à l'épisode 8.
DA6D - Permet d'aller directement à Into The Canyon 2.
D26D - Permet d'aller directement à l'épisode 9.
D36D - Permet d'aller directement à Into The Canyon 3.
DE6D - Permet d'aller directement à l'épisode 10.
FD6D - Permet d'aller directement à l'épisode 11.
FF6D - Permet d'aller directement à l'épisode 12.
F46D - Permet d'aller directement à l'épisode 13.
F56D - Permet d'aller directement à l'épisode 14.
F66D - Permet d'aller directement à l'épisode 15.
G00D - Permet d'aller directement à l'épisode 16.
F00D - Fin du jeu.

Il est à noter qu'au dernier niveau du jeu, les "Cheat Codes" ne fonctionnent pas ! Il est donc théoriquement impossible de tricher dans ce niveau...

***MODIFICATION DE SAUVEGARDES (HEXA)***
Avec un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde.

Mettez "FF" à l'offset "24 (18)", et vous obtiendrez 255 vies. Toutefois, le compteur ne peut en afficher que 99.

Mettez une valeur comprise entre "01" et "14" en hexadécimal à l'offset "32 (20)". Il s'agit du numéro de l'épisode où vous vous trouvez. Le "14", c'est la fin du jeu et le "13", l'épisode 16 là où il est théoriquement impossible de tricher.

Mettez "FFBA" aux offsets "52 (34)", et "56 (38)". De cette manière, vous aurez beaucoup plus de temps pour terminer le niveau où vous êtes. Cela vous permettra aussi d'obtenir un plus gros Bonus en fin de niveau (sauf si vous actionnez le code désactivant le temps !).

## maelstrom

***CHEAT MODE***
Sur le menu principal du jeu, appuyez sur la touche "L". Il vous sera alors possible de choisir le niveau de votre choix, votre nombre de vies et quelques autres petites options.

## duke nukem 3D

***IMMORTEL EN MODE NIGHTMARE***
Pour être immortel en mode Nightmare, commencez tout d'abord une partie en mode facile. Entrez le code qui permet d'être invincible. Tapez donc "DNCORNHOLIO". Appuyez sur la touche "ECHAP" pour faire apparaître le menu. Là, choisissez de commencer une nouvelle partie et, bien entendu, prenez le mode Nightmare. Vous serez donc invulnérable dans ce mode en procédant de cette manière.

**BEAU Patric**

## dungeon keeper

***OR (HEXA)***
Avec un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde. Ce fichier se trouve dans le répertoire "SAVE". Et il doit porter le nom "GAME*.SAV". Par exemple, la sauvegarde dans le premier emplacement porte le nom "GAME0000.SAV". Allez à l'offset "1327062 (143FD6)", et mettez "FFFFFF00FFFFFF". Ainsi vous obtiendrez plus de 16 millions en or. De quoi voir venir pas mal de héros jusqu'à la fin de l'hiver !

**WEBER Florent (websters@infonie.fr)**

***GRAND CORNU ET LUTINS TELEPORTEURS***
Dans la salle du temple, lâchez dans l'eau un démon bilieux, une Black Mistress et un lutin. Une fois sur trois, vous obtiendrez de cette manière un Grand Cornu. Dans les autres cas, vous obtenez un cerbère.
Si vous amenez des lutins au dixième niveau de compétence, ils auront alors le pouvoir de se téléporter. Vous gagnerez énormément de temps de cette manière.

***ROSTAING Frédéric (rostaing@mail.club-internet.fr)***

## grid runner

***CODES***
Voici quelques codes...

Niveau 10 - FORGE : 18813992
Niveau 11 - TREPIDARIA : 3873611174
Niveau 12 - IRIS : 2447659415

## daggerfall

**VOLEUR DE MAGASIN**
Si vous avez le sort "OPEN" qui permet d'ouvrir les portes, attendez la nuit. Ensuite, allez devant un magasin. Si vous essayez d'entrer, il y a de fortes chances pour que la porte soit fermée. Si c'est le cas, utilisez le sort "OPEN" et entrez à l'intérieur. Il vous sera alors possible de récupérer un peu tout ce que vous voudrez. De cette manière, faites la chose chez un armurier. Le lendemain, une fois qu'il sera ouvert, retournez le voir pour lui revendre toutes ces armes. Ainsi, vous récupérerez énormément d'argent très rapidement, et sans trop vous fatiguer.

**CABILLIC Marc**

## extreme assault

**ASTUCE**
À la quatrième mission de la première campagne, allez faire un tour du côté de l'église, une fois que vous aurez sauvé les villageois. Ajustez votre altitude pour vous retrouver face au clocher. Tirez dessus et il devrait exploser. Mais en fait, il sera toujours là. Par contre, vous verrez cinq missiles Thunderbolt, ainsi qu'une Smart Bomb au-dessus de la pointe. Les missiles Thunderbolt sont très puissants et s'utilisent à la manière d'un missile guidé. Pour la Smart Bomb, je vous conseille de la garder pour le début de la cinquième mission. Visez un ennemi à l'intérieur du groupe de véhicules au sol, et lancez-la en appuyant sur la barre d'espace. Succès garanti !

**COUADAU François**

## pod



**CHEAT CODES**
Nous vous avions déjà passé les Cheat Codes de POD, mais l'un de nos lecteurs nous en a envoyé un nouveau. L'occasion de tous vous les redonner... Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants...

HOLIGAN - Endommage complètement la voiture.
LABEL - Affiche les noms des pilotes au-dessus des voitures.
RETRO - Affiche un rétroviseur.
GARAG - Répare les dégâts de votre véhicule.
MAP - Affiche une carte à la place du compte-tours. En appuyant sur "F9", vous obtiendrez les concurrents sur la carte.

**COUADAU François**

## les guignols de l'info

**DEUX REPORTAGES**
Voici deux reportages qui ne se trouvaient pas dans la solution du jeu parue dans le numéro 3 de PC SOLUCES...

**JOSPIN**
Reportage : Une nouvelle carte franchement alléchante.
Lieu : Cybercafé du P.S.
Objet : Cliquez au moins trois fois sur la boîte aux lettres de Jospin, puis filmez le menu en rose.

**ROCARD**
Reportage : ses arguments cachés.
Lieu : Cybercafé du P.S.
Objet : Cliquez sur la boîte aux lettres "ADHEREZ AU P.S.", puis sur la tête Makapuf, puis sur la banderole "...MAHUF?". Pour finir, cliquez sur la case "PLI DISCRET", et ensuite sur la case "OUI".

**REPORTAGE CACHÉ**
Lorsque vous êtes à un étage (Bureau syndical étage 1...), sans sortir de l'ascenseur, regardez le panneau qui se trouve sur votre gauche. Sur un papier, il est écrit "PROMOTION DE CARRIÈRE". Cliquez dessus et vous verrez l'un de vos concurrents déclarer vouloir quitter son poste à la W. C. I. Cliquez sur votre carte, et choisissez une mission banale. Si vous la réussissez, vous prendrez la place de votre concurrent sur le tableau. Prenez, de cette manière, la place de tous vos collègues, même si cela vous fait baisser au Gigamat, et sans regarder autre chose sur le panneau d'affichage. Une fois tous vos collègues éliminés, regardez à la place de la demande de mutation, il y aura une revendication syndicale. Cliquez sur le tube, et vous ne trouverez qu'un seul reportage. Ce reportage porte sur Jim Sylvestre.

**JIM SYLVESTRE**
Reportage : Le chômage.
Lieu : C.E.R.B.E.R.
Objet : Répondez n'importe quoi au questionnaire de Jim Sylvestre. Cliquez sur la case "CHÔMAGE", puis sur l'ampoule dans le rond rouge.

**CHALLANT Vivien**

## eraser :

## turnabout

**CHEAT MODE**
Si vous avez des problèmes pour passer les scènes de tirs, appuyez en même temps sur les touches "CTRL" et "W". Vous passerez directement à la scène suivante.

## jet fighter III

**CHEAT MODE**
Pendant le jeu, appuyez sur les touches "CTRL" et "X" en même temps. Vous verrez alors que tous vos ennemis à l'écran seront éliminés !

**GAEL DE CLARENS**

## lords of the realm II

**MODIFICATIONS SAUVEGARDES**
Avec un éditeur de fichiers, éditez votre sauvegarde (*.SAV). Ensuite, mettez "FFFF" aux offsets suivants pour obtenir 65535 dans chacune des ressources...

Le fer - Offset "84872 (14B88)".
La pierre - Offset "84874 (14B90)".
Le bois - Offset "84888 (14B98)".
L'arbalette - Offset "84904 (14BA8)".
Le macis - Offset "84908 (14BAC)".
L'épée - Offset "84912 (14BB0)".
La pique - Offset "84916 (14BB4)".

**Gael DE CLARENS**

## nba live 97

**FAUTE TECHNIQUE FORCÉE**
Pendant un match, lorsque l'équipe adverse détient la balle, appuyez sur "ÉCHAP" pour mettre la pause. Cliquez sur les temps morts de l'équipe adverse jusqu'à ce que vous entendiez un coup de sifflet. Revenez au match, et vous verrez que l'équipe adverse vient de faire une faute technique, et il vous sera possible de faire un lancer franc.



**NUGUE Guillaume**

## super bubble mania

**NIVEAU CACHÉ**
Pendant une partie, appuyez sur la touche "ECHAP" pour arriver sur le menu principal. Tapez "BMBLEV" ou "B?BLEV", et vous devriez entendre un rire. Ainsi, vous accèderez à un nouveau niveau.

# NOUVELLE FORMULE

PC LIVE

PC live interactive numéro 04

spécial PC SOLUCES

LE 1ER MAGAZINE NUMÉRIQUE

POUR DÉMARRER SOUS WINDOWS 95, LANCEZ "PCLIVE95"

Astuces
Previews
Tests
Solution
Reportages

POUR DÉMARRER SOUS WINDOWS 3.1X, LANCEZ "PCLIVE31"

PC live interactive

Player MPEG - © Mediamatics Inc.

100% vidéo
PLEIN ÉCRAN

...RE DÉTAILLÉ AU DOS

**Les jeux vidéo comme vous ne les avez jamais vus !**



- les dernières démos jouables
- les meilleurs tests du mois en démos commentées
- les previews exclusives en démos tournantes



**REGARDEZ EN VIDÉO** sur votre PC, le contenu d'un magazine papier

**ÇA CHANGE TOUT !**

PC LIVE, QUAND C'EST TOUT VU, C'EST TOUT LU !

À PARTIR DU 26 SEPTEMBRE

**20F SEULEMENT**

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Question fun, Monster 3D donne une dimension véritablement nouvelle aux jeux sur PC. Dès le départ vous êtes scotchés. Et la qualité graphique est si extraordinaire que vous ne savez plus où finit la réalité et où commence la fiction. Bref, vous n'êtes plus rivé à votre écran, mais bel et bien au cœur de l'action. De plus, avec Monster Sound, vos oreilles vont aussi connaître le grand frisson. En effet, grâce à l'accélérateur audio pour la première fois sur bus PCI, vous bénéficiez d'un son incroyablement fidèle où que vous vous placiez. Alors, pourquoi attendre plus longtemps ? Bravez les "monstres" et plongez dans l'action.

Pour plus d'informations sur notre gamme Monster, ou tout autre produit Diamond, contactez nos équipes commerciales ou consultez notre site Web.




Formula One *

Descent 2 *

Hyperblade *

Mech Warriors 2 *

Tomb Raider *

Photo : Image Bank

* Disponible uniquement avec carte Monster 3D.
Jeux disponibles avec Monster Sound :
Outlaws, SimCopter, Tiger Shark

# Sans Monster 3D et Monster Sound, êtes-vous sûr de jouir pleinement de vos cinq sens ?




**Monster 3D**

- La référence en matière de jeux 3D.
- Solution additionnelle compatible avec tous les types de cartes graphiques.




**Monster Sound**

- Accélérateur audio PCI
- Son 3D enveloppant en temps réel.
- Wavetable intégré.
- Supporte Windows 95™ DirectSound et DirectSound 3D.


Diamond Multimedia Southern Europe (Succursale) - 6, Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy - France - Tél : 01 47 56 11 57 - Fax : 01 47 56 11 39
BBS multilangues modem 28.8 KB 19-49-8 151-266333, 19-44-11189-444415 ou 19-1-408-325-7175, Numéris 19-49 8151-266334 - America Online (Keyword : DIAMOND),
Microsoft Network : Find DIAMOND, Compuserve (GO DMNDONLINE ou GO GRAPHBVEN) ( 75300, 3673), Site FTP : ftp.diamondmm.com, Site Web Internet : http://www.diamondmm.com


**Pour plus d'informations, consultez le site web de Diamond : http://www.diamond.de**

REVENDEURS : **aAt Superscore** (Tél : 01 44 93 88 00), **SURCOUF** (Tél : 01 53 33 20 00), **L.C.D.I. Advance** (Tél : 01 40 09 51 51).

**Actebis SA :** 2, rue de la Pature 78420 Carrieres sur Seine - Tél : 01 30 86 67 67 - Fax : 01 30 86 67 66
**ARROW Computer Products :** Division Megachip - Equalizer - 7, avenue du Canada 91966 Les Ulis - Tél : 01 60 92 60 60 - Fax : 01 60 92 60 69
**KARMA :** 2, rue Alexis de Tocqueville 92160 Antony - Tél : 01 46 74 56 56 - Fax : 01 46 74 00 37
**High Tech Services :** 7, chemin des Floralies 13090 Aix-en Provence - Tél : 04 42 20 59 59 - Fax : 04 42 20 59 23
**AEE :** 10, rue Marcel Sallnave 94854 Ivry sur Seine - Tél : 01 46 70 18 88 - Fax : 01 46 70 18 70
**TWC Computer :** 51-53, chemin des Vignes ZI les Vignes 93000 Bobigny - Tél : 01 49 15 92 88 - Fax : 01 48 43 27 44






**Accelerate your world.***

*Pour un monde qui va plus vite